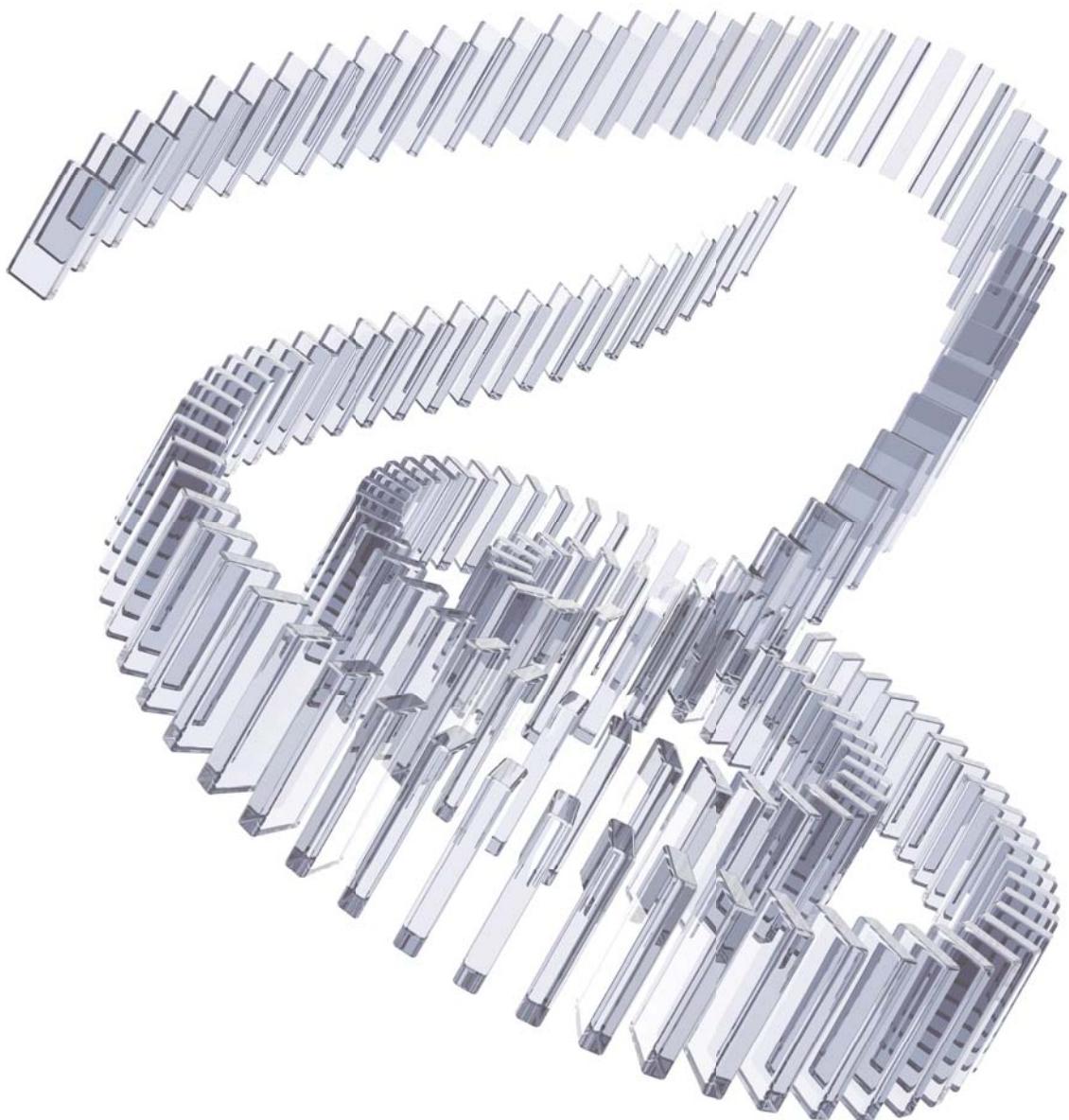


Adobe® Premiere® Pro 2.0  
ユーザガイド



© 2005 Adobe Systems Incorporated. All rights reserved.

Adobe® Premiere® Pro 2.0 ユーザガイド (Windows® 版)

本マニュアルがエンドユーザー使用許諾契約を含むソフトウェアと共に提供される場合、本マニュアルおよびその中に記載されているソフトウェアは、エンドユーザー使用許諾契約にもとづいて提供されるものであり、当該エンドユーザー使用許諾契約の契約条件に従ってのみ使用または複製することが可能となるものです。当該エンドユーザー使用許諾契約により許可されている場合を除き、本マニュアルのいかなる部分といえども、Adobe Systems Incorporated (アドビ システムズ社) の書面による事前の許可なしに、電子的、機械的、録音、その他いかなる形式・手段であれ、複製、検索システムへの保存、または伝送を行うことはできません。本マニュアルの内容は、エンドユーザー使用許諾契約を含むソフトウェアと共に提供されていない場合であっても、著作権法により保護されていることにご留意ください。

本マニュアルに記載される内容は、あくまでも参考用としてのみ使用されること、また、なんら予告なしに変更されることを条件として、提供されるものであり、従って、当該情報が、アドビ システムズ社の責務として解釈されることがあってはなりません。アドビ システムズ社は、本マニュアルにおけるいかなる誤謬または不正確な記述に対しても、なんら責任または補償を負うものではありません。

新しいアートワークを創作するためにテンプレートとして取り込もうとする既存のアートワークまたは画像は、著作権法により保護され得るものであることをご留意ください。当該アートワークまたは画像を新しいアートワークに許可なく取り込んだ場合、著作者の権利を侵害することになります。従って、著作権者から必要なすべての許可を必ず取りつけてください。

例として使用されている会社名は、実在の会社・組織を示すものではありません。

Adobe、Adobe ロゴ、Acrobat、Adobe Audition、Adobe Encore、Adobe Premiere、After Effects、Illustrator、InDesign、Photoshop、PostScript および Version Cue は、アドビ システムズ社の米国ならびに他の国における商標または登録商標です。

Dolby is a trademark of Dolby Laboratories. Microsoft, OpenType, Windows, and Windows XP are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. Macromedia and Flash are trademarks of Macromedia Inc. All other trademarks are the property of their respective owners.

MPEG Layer 3 audio compression technology is licensed by Fraunhofer IIS and Thomson.

This Program was written with MacApp®: © 1985-1988 Apple Computer, Inc. Apple Computer, Inc. makes no warranties whatsoever, either express or implied, regarding this Program, including warranties with respect to its merchantability or its fitness for any particular purpose. The MacApp software is proprietary to Apple Computer, Inc. and is licensed to Adobe for distribution only for use in combination with Adobe Premiere Pro.

Proximity notices: © 1984, 1988, 1990 William Collins Sons & Co. Ltd. © 1988, 1990, 1997 all rights reserved, Proximity Technology, Inc.; © 1992 Hachette © 1992 all rights reserved, Proximity Technology Inc.; © 1984 Editions Fernand Nathan © 1989 all rights reserved, Proximity Technology, Inc.; © 1991 Dr. Llui de Yzaguirre i Maura © 1990 all rights reserved, Proximity Technology, Inc.; © 1989, 1990 IDE a.s. © 1989, 1990 all rights reserved, Proximity Technology, Inc.; © 1995, 1997 Van Dale Lexicografie bv © 1996 all rights reserved, Proximity Technology, Inc.; © 1997 Bertelsmann Lexicon Verlag © 1997, 1999 all rights reserved, Proximity Technology, Inc.; © 1994, 1997, 2003 Franklin Electronic Publishers © 1994, 2003 all rights reserved, Proximity Technology, Inc.; © 1990/1994 Merriam-Webster Inc./Franklin Electronic Publishers Inc. © 1994, 1997 all rights reserved, Proximity Technology, Inc.; © 1986, 1990/1997 William Collins Sons & Co. Ltd./Bertelsmann Lexicon Verlag © 1999 all rights reserved, Proximity Technology, Inc.; © 1999 Oxford University Press © 2000 all rights reserved, Proximity Technology Inc.; © 1990/1990 Merriam-Webster Inc./William Collins Sons & Co. Ltd. © 1990, 1997 all rights reserved, Proximity Technology, Inc.; © 1983 S. Fischer Verlag © 1997 all rights reserved, Proximity Technology, Inc.; © 1989 Zanichelli © 1989 all rights reserved, Proximity Technology, Inc.; © 1997 Morphologic © 1997 all rights reserved, Proximity Technology, Inc.; © 1993-1995 Russicon Company Ltd. © 1995 all rights reserved, Proximity Technology, Inc.; © 1990 Espassa-Calpe © 1990 all rights reserved, Proximity Technology, Inc.; © 1989 C.A. Stromberg AB © 1989 all rights reserved, Proximity Technology, Inc.; © 1984 Merriam-Webster Inc. © 1984 all rights reserved, Proximity Technology, Inc.; © 1991 Text & Satz Datentechnik © 1991 all rights reserved, Proximity Technology, Inc.

Notice to U.S. Government end users: The Software and Documentation are "Commercial Items," as that term is defined at 48 C.F.R. §2.101, consisting of "Commercial Computer Software" and "Commercial Computer Software Documentation," as such terms are used in 48 C.F.R. §12.212 or 48 C.F.R. §227.7202, as applicable. Consistent with 48 C.F.R. §12.212 or 48 C.F.R. §§227.7202-1 through 227.7202-4, as applicable, the Commercial Computer Software and Commercial Computer Software Documentation are being licensed to U.S. Government end users (a) only as Commercial Items and (b) with only those rights as are granted to all other end users pursuant to the terms and conditions herein. Unpublished-rights reserved under the copyright laws of the United States. Adobe agrees to comply with all applicable equal opportunity laws including, if appropriate, the provisions of Executive Order 11246, as amended, Section 402 of the Vietnam Era Veterans Readjustment Assistance Act of 1974 (38 USC 4212), and Section 503 of the Rehabilitation Act of 1973, as amended, and the regulations at 41 CFR Parts 60-1 through 60-60, 60-250, and 60-741. The affirmative action clause and regulations contained in the preceding sentence shall be incorporated by reference.

Adobe Systems Incorporated, 345 Park Avenue, San Jose, California 95110, USA.

# 目次

## 第 1 章：Adobe Premiere Pro 2.0 の概要

インストールとユーザ登録	1
Adobe Help Center	2
アプリケーションヘルプの使用	3
ヒント、トレーニングおよびその他のリソース	5
新機能	7

## 第 2 章：ワークフローとワークスペース

ワークフローとワークスペースの基本	9
ワークスペースのカスタマイズ	16
定義済みのワークスペース	19

## 第 3 章：プロジェクト

プロジェクトの基本	20
縦横比	26
24p プロジェクト	30
パフォーマンスの向上	32
プロジェクトの修正	33

## 第 4 章：Adobe Bridge

Bridge の基本	35
Bridge のファイルとフォルダ	40
Bridge での自動化されたタスクの実行	45
Bridge のメタデータ	46
Adobe Stock Photos	50
低解像度版画像	53
ストックフォトの購入	54
Stock Photos アカウント	55

## 第 5 章：キャプチャ、デジタイズおよび読み込み

アセットの収集	59
デバイスコントロール	62
キャプチャとデジタイズ	64
バッチキャプチャ	71
タイムコード	77
オンライン編集とオフライン編集	79
ファイルの読み込み	80

## 第 6 章：アセットの管理と表示

プロジェクトパネルのカスタマイズ	85
アセットの整理	87
アセットの操作	89
ソースモニタとプログラムモニタ	91

アセットの再生 .....	95
リファレンスマニタ .....	97

#### 第 7 章：シーケンスの編集

編集の概要 .....	98
タイムラインパネルでの作業 .....	99
トラックの操作 .....	103
ソースモニタでのクリップのトリミング .....	105
シーケンスの編集 .....	107
シーケンス内でのクリップのトリミング .....	113
クリップ属性の変更 .....	119
シーケンス内でのクリップの操作 .....	123
シーケンス内でのクリップの並べ替え .....	125
シーケンスのプレビュー .....	128

#### 第 8 章：高度な編集

マーカーの使用 .....	132
タイムラインパネルでのオーディオの編集 .....	135
特別なクリップの作成 .....	138
複数のシーケンス .....	139
サブクリップ .....	141
マルチカメラシーメンスの編集 .....	142
その他のアプリケーションでの作業 .....	146
Adobe After Effects と Adobe Premiere Pro の間でコピー & ペーストするには .....	147
Adobe Dynamic Link .....	149

#### 第 9 章：トランジション

トランジションの概要 .....	154
トランジションの追加 .....	156
トランジションの微調整 .....	158
カスタマイズ可能なトランジション .....	162

#### 第 10 章：オーディオ

オーディオの操作 .....	164
クリップ、チャンネルおよびトラックの操作 .....	170
オーディオの録音 .....	175
ボリュームレベルの調整 .....	177
オーディオトランジション .....	179
パンおよびバランス .....	180
高度なミキシング .....	183
オーディオへのエフェクトの適用 .....	187
オートメーションを使用したオーディオの設定 .....	190
Adobe Audition でのオーディオの編集 .....	192

#### 第 11 章：タイトルの使用

タイトルの作成 .....	194
タイトルテンプレートの使用 .....	196

テレビ用タイトルの作成 .....	197
タイトルへのテキストの追加 .....	198
テキストの書式設定 .....	200
エリア内文字の操作 .....	202
図形と画像の追加 .....	203
タイトル内のオブジェクトの操作 .....	208
色、塗り、テクスチャ、ストロークおよび影の追加 .....	211
スタイルの操作 .....	215
ロールタイトルとクロールタイトル .....	217
<b>第 12 章：アニメーション</b>	
エフェクトのアニメート .....	219
キーフレームの有効化と選択 .....	223
キーフレームの追加と設定 .....	225
キーフレームの移動とコピー .....	228
キーフレームの補間を使用したエフェクト変更の制御 .....	230
モーションエフェクト .....	233
<b>第 13 章：エフェクトの適用</b>	
エフェクトの操作 .....	238
エフェクトの適用、削除および構成 .....	240
エフェクトの調整 .....	242
エフェクトプリセットのカスタマイズ .....	246
色とルミナス .....	247
特殊な色とルミナスの調整 .....	259
ベクトルスコープと波形モニタ .....	265
<b>第 14 章：エフェクト：リファレンス</b>	
エフェクトギャラリー .....	268
色調補正エフェクト .....	269
ブラー＆シャープエフェクト .....	273
チャンネルエフェクト .....	275
カラー補正エフェクト .....	281
ディストーションエフェクト .....	288
GPU エフェクト .....	294
イメージコントロールエフェクト .....	295
キーイングエフェクト .....	299
ノイズエフェクト .....	302
ノイズ＆グレインエフェクト .....	302
遠近エフェクト .....	305
ピクセル化エフェクト .....	307
描画エフェクト .....	307
スタイルライズエフェクト .....	315
時間エフェクト .....	321
トランスマーチエフェクト .....	322
トランジションエフェクト .....	323

ビデオエフェクト .....	325
オーディオエフェクト .....	326
<b>第 15 章：合成</b>	
透明（マスク、アルファチャンネル） .....	333
ビデオの合成 .....	334
キーによる透明な領域の定義 .....	338
マットによる透明部分と単色の作成 .....	342
<b>第 16 章：ビデオ出力</b>	
書き出しの基本 .....	348
ビデオテープまたは DVD への書き出し .....	353
ファイルへの書き出し .....	355
Adobe Media Encoder .....	362
オンライン編集と共同作業のための書き出し .....	373
<b>第 17 章：DVD の作成</b>	
DVD 作成の概要 .....	379
DVD マーカー .....	380
メニュー付きの DVD とオートプレイ DVD のデザイン .....	384
DVD のプレビューと書き込み .....	389
<b>第 18 章：キーボードショートカット</b>	
キーボードショートカットの検索とカスタマイズ .....	392
初期設定のキーボードショートカット .....	394
索引 .....	401

# 第 1 章：Adobe Premiere Pro 2.0 の概要

## インストールとユーザ登録

### インストールするには

- 1 開いているすべての Adobe® アプリケーションを閉じます。
- 2 コンピュータの DVD ドライブに製品のディスクを挿入します。
- 3 Windows では、自動的にインストーラが起動するので画面の指示に従ってインストールを行ないます。Macintosh では、インストーラアイコンをダブルクリックしてインストールを開始します。

製品を最初にコンピュータにインストールした後、製品のライセンス認証を行うよう求めるメッセージが表示されます（詳しくは、1 ページの「ライセンス認証を行うには」を参照してください）。

製品のインストールおよびアンインストール方法について詳しくは、製品のディスクに収録されている「お読みください」ファイルを参照してください。

### ライセンス認証を行うには

ライセンス認証は匿名で実行される簡単なプロセスです。ソフトウェアをインストールしてから 30 日以内に完了してください。ライセンス認証を行うことにより、製品を継続して使用できます。また、このプロセスにより、使用許諾契約で許可された以外のコンピュータへのソフトウェアのコピーを防止できます。製品を最初にコンピュータにインストールすると、製品のライセンス認証を行うよう求めるライセンス認証ダイアログボックスが表示されます。

- 1 ライセンス認証ダイアログボックスが表示されない場合は、製品を起動し、ヘルプ／ライセンス認証を選択します。
- 2 画面に表示される指示に従います。

**重要：**別のコンピュータに製品をインストールする場合は、最初にインストールしたコンピュータからライセンス認証を転送する必要があります。ライセンス認証を転送する場合は、ヘルプ／ライセンス認証の転送を選択します。

ライセンス認証について詳しくは、アドビ システムズ社の Web サイト [www.adobe.co.jp/activation/main.html](http://www.adobe.co.jp/activation/main.html) を参照してください。

### ユーザ登録するには

新製品のご案内や、特別提供、アップグレードに関する最新の情報および、テクニカルサポートなどのサービスを受けることができます。

また、オンラインからユーザ登録を行うことにより、Resource Center の豊富なヒントやテクニック、チュートリアルにアクセスすることができます。また、オンラインコミュニティである Adobe Studio Exchange にアクセスして、多くの無料アクション、プラグイン、アドビ製品用のコンテンツをダウンロードしたり共有することができます。

**注意：**ご使用のアドビ製品内の登録ダイアログボックスからユーザ登録を行う際は、インターネット接続が必要です。

製品のライセンス認証を行った後、製品のユーザ登録を求める登録ダイアログボックスが表示されます。

- 1 登録ダイアログボックスが表示されない場合は、製品を起動し、ヘルプ／登録を選択します。
- 2 画面に表示される指示に従います。

登録ダイアログボックス、またはオンラインからユーザ登録されない場合は、同梱のユーザ登録ハガキをご使用ください。

### 関連項目

6 ページの「Resource Center」

# Adobe Help Center

## Adobe Help Centerについて

Adobe® Help Center は、無償でダウンロード可能なアプリケーションで、次の 3 つの主要な機能を備えています。

**製品ヘルプ** ご使用のシステムにインストールされている Adobe 製品に関するヘルプトピックが用意されています (Adobe 製品がインストールされていない場合、ヘルプトピックは使用できません)。ヘルプトピックは、定期的に更新され、Adobe Help Center 環境設定によりダウンロードを管理することができます。インストール済みの製品については、アドビシステムズ社の「サポート」ページで最新情報の一覧および最新のサポートドキュメントが公開されています。

**Expert Support** Adobe Expert Support (アドビエキスパートサポート) プランに関する情報を提供し、購入したプランの詳細情報を保存できます。Expert Support プログラムをアクティブにしている場合は、「Expert Support」セクションを使用して、Web 経由でアドビサポートプロフェッショナルに質問を送信することができます。「Expert Support」セクションのリンクにアクセスするには、インターネット接続をアクティブにしておく必要があります。

**その他のリソース** アドビシステムズ社の Web サイト ([adobe.co.jp](http://adobe.co.jp)) に用意されているサポートページ、ユーザフォーラム、ヒントとチュートリアル、トレーニングなどの幅広いリソースに簡単にアクセスできます。このセクションには、友人、同僚、サポートプロフェッショナルの連絡先や、ヒントやトラブルシューティングに関する情報を得るために参照する Web サイトの情報などを保存することもできます。

## 関連項目

- 3 ページの「アプリケーションヘルプの使用」
- 4 ページの「ヘルプトピックを検索するには」
- 4 ページの「ヘルプを使用するには」
- 3 ページの「サポートドキュメントを表示するには」

## アップデートの有無をチェックするには

アドビシステムズ社は、Adobe Help Center を介してソフトウェアやヘルプトピックのアップデートを定期的に提供しています。これらのアップデートは、Adobe Help Center を使用して簡単に入手することができます。その場合、インターネット接続をアクティブにしておく必要があります。

- 1 右上隅にある環境設定ボタンをクリックします。
- 2 環境設定ダイアログボックスで、「アップデートの有無をチェック」をクリックします。利用可能なアップデートがある場合は、画面に表示される指示に従ってアップデートをダウンロードし、保存します。



Adobe アプリケーションでヘルプ／更新を選択することで、アップデートの有無を確認することもできます。

## Adobe Help Center の環境設定を行うには

- 1 右上隅にある環境設定ボタンをクリックします。
- 2 次のいずれかのオプションを設定し、「OK」をクリックします。

**地域** お住まいの地域を指定します。このオプションを変更すると、利用可能なサービスが変わることがあります。

**言語** Expert Support コンテンツを表示する際の言語を指定します。

**Expert Support 契約の更新を促す通知を表示** ご利用の Expert Support プランの有効期間満了日が近くなると、契約の更新を促す通知画面が表示されます。通知を表示しないようにする場合は、このオプションをオフにしてください。

**Web 経由で質問するために自動ログインする** サポートに関する質問を Web 経由で送信することができます。このオプションは、現在アクティブな Expert Support プランがある場合にのみ使用できます。

**ユーザインターフェイス言語** Adobe Help Center のインターフェイスを表示する際の言語を指定します。

**アップデートの有無をチェック** ソフトウェアやヘルプトピックの新しいアップデートがアドビ システムズ社から提供されているかどうかを検索します。このオプションによって、通知オプションの指定や、更新するアプリケーションの選択ができます。

**ネットワーク管理者** ネットワークを管理するためのオプションを表示します。

### サポートドキュメントを表示するには

Adobe Help Center から Top issues とサポートデータベースに追加された最新のサポートドキュメントの一覧を見るることができます。この一覧では、RSS (Really Simple Syndication) テクノロジーが使用されており、Adobe Help Center を起動するたびにアドビ システムズ社の Web サイトから情報が収集されて、ダイナミックに更新されます。

- 1 Adobe Help Center で「製品ヘルプ」をクリックして、メニューから製品を選択します。
- 2 ナビゲーションウィンドウの「目次」タブをクリックして、次のいずれかの操作を行います。
  - 「Recent Documents」をクリックして、選択した製品の最新ドキュメントの概要を表示します。
  - 「Top issues」をクリックして、選択した製品の Top issue の概要を表示します。
- 3 アドビ システムズ社の Web サイト上でドキュメント全体を表示するには、リンクをクリックします（その場合、インターネット接続をアクティブにしておく必要があります）。

### その他のリソースを表示するには

Adobe Help Center の「その他のリソース」セクションでは、サポート、トレーニング、チュートリアルおよびフォーラムなど、アドビ システムズ社の Web サイトで利用可能なコンテンツやサービスに簡単にアクセスできます。

❖ このセクションを表示するには、「その他のリソース」をクリックします。

### その他のリソースセクションに連絡先情報を追加するには

- 1 「その他のリソース」をクリックし、「アドレス帳」をクリックします。
- 2 次のいずれかの操作を行います。
  - 連絡先を追加するには、「新規」をクリックし、保存する連絡先情報を入力して「OK」をクリックします。
  - 連絡先を編集するには、一覧から対象の連絡先を選択して「編集」をクリックし、情報を変更して「OK」をクリックします。
  - 連絡先を削除するには、一覧から対象の連絡先を選択して「削除」をクリックします。削除を確認するには、「はい」をクリックします。

## アプリケーションヘルプの使用

### アプリケーションヘルプの使用

アドビ製品の使用についての詳細なドキュメントがアプリケーションヘルプとして提供されています。これは、Adobe Help Center からアクセスするブラウザベースのヘルプシステムです。ヘルプトピックは定期的に更新されるので、常に最新の情報を入手できます。詳しくは、2 ページの「アップデートの有無をチェックするには」を参照してください。

**重要：**Adobe ヘルプシステムには、印刷版ユーザガイドのすべての内容、および印刷版には記載されていない追加情報などが含まれています。印刷用に最適化された PDF 版のヘルプコンテンツは、製品に添付されている CD または DVD にも収められています。

### 関連項目

4 ページの「ヘルプを使用するには」

4 ページの「ヘルプトピックを検索するには」

## ヘルプを使用するには

- ❖ 次のいずれかの操作を行います。
  - ・ 各製品のアプリケーションヘルプを表示するには、ヘルプ対象メニューから製品名を選択します
  - ・ セクションを展開または折りたたむには、セクション名の左側にある青い三角形をクリックします。
  - ・ トピックの内容を表示するには、そのタイトルをクリックします。

### 関連項目

5 ページの「ブックマークを使用するには」

## ヘルプトピックを検索するには

単語や語句を使用して、すばやくトピックを検索できます。製品ごとにヘルプトピックを検索することも、インストールされているすべてのアドビ製品を対象にヘルプトピックを検索することもできます。後でもう一度表示したいトピックがある場合、ブックマークを付けておくと、すばやく見つけることができます。

- 1 Adobe Help Center で、「製品ヘルプ」をクリックし、製品メニューから製品を選択します。
- 2 「検索対象」 ボックスに 1 つまたは複数の単語を入力して、対象メニューからオプションを選択します。

**この製品** 選択した製品のヘルプから検索します。

**全製品** インストールされているすべての Adobe 製品のヘルプから検索します。

**3** 「検索」 ボタンをクリックします。検索対象の単語に一致するトピックが製品ごとにグループ化されて、ナビゲーションウィンドウに一覧表示されます。

**4** トピックの内容を表示するには、そのタイトルをクリックします。

**5** ナビゲーションウィンドウに戻るには、次のいずれかの操作を行います。

- ・「ホーム」 ボタンをクリックします。
- ・ 戻る（左矢印） ボタンをクリックします。
- ・「次のトピック」 または「前のトピック」 をクリックします。

### 関連項目

4 ページの「ヘルプトピックをプリントするには」

5 ページの「ブックマークを使用するには」

## 検索のヒント

Adobe Help Center の検索機能は、「検索対象」 ボックスに入力したスペースで区切られた語句すべてを含むトピックについて、ヘルプテキスト全体を検索します。次に示すヒントを使用すると、ヘルプの検索効率を向上することができます。

- ・ スペースで区切られた英語の語句全体を検索する場合は、"Shape tool" のように語句を引用符で囲みます。入力されたすべての語句を含むトピックのみが検索されます。
- ・ 入力した検索文字列にスペルミスがないことを確認します。
- ・ 入力した検索文字列ではトピックが見つからない場合は、類義語を使用します（例えば、「インターネット」の代わりに「web」と入力します）。

## ヘルプトピックをプリントするには

- 1 プリントするトピックを選択し、プリントボタンをクリックします。
- 2 使用するプリンタを選択し、「印刷」をクリックします。

## 表示を変更するには

デフォルトでは、Adobe Help Center はフル表示で開きます。フル表示では、「製品ヘルプ」、「Expert Support」および「その他のリソース」セクションにアクセスできます。選択したヘルプトピックのみを表示したり、ヘルプウィンドウを製品のワークスペース上に表示する場合は、コンパクト表示に切り替えます。

- ❖ 表示アイコン  をクリックして、フル表示とコンパクト表示を切り替えます。

## ブックマークを使用するには

Web ブラウザでページにブックマークを付けて、後で読み直すことができるようになりますのと同様に、特によく使うトピックにブックマークを付けて簡単にアクセスできるように設定できます。

- ブックマークの一覧を表示するには、ナビゲーションウィンドウの「ブックマーク」タブをクリックします。
- ブックマークを作成するには、マークを付けるトピックを表示して、ブックマークボタン  をクリックします。新規ブックマークダイアログボックスが表示されたら、必要に応じて新しい名前をテキストボックスに入力し、「OK」をクリックします。
- ブックマークを削除するには、ブックマークパネルからブックマークを選択して「削除」ボタン (ゴミ箱アイコン) をクリックします。「はい」をクリックすると、削除が実行されます。
- ブックマークの名前を変更するには、ブックマークパネルからブックマークを選択してブックマーク名を変更ボタン  をクリックします。表示されるダイアログボックスで、ブックマークの新しい名前を入力して「OK」をクリックします。
- ブックマークを移動するには、ブックマークパネルからブックマークを選択して上に移動ボタン  または下に移動ボタン  をクリックします。

## ヒント、トレーニングおよびその他のリソース

### 学習リソース

アドビシステムズ社では、アドビ製品の習得に役立つさまざまなリソースを提供しています。

- 5 ページの「Total Training ビデオワークショップ DVD」：エキスパートによる高度なトレーニングビデオ
- 6 ページの「Resource Center」：アドビ製品に関するビデオ、ヒントやテクニックなどの学習用リソース
- 6 ページの「その他のリソース」：トレーニング、書籍、ユーザフォーラム、製品認証など
- サポート：アドビシステムズ社からの無償および有償のテクニカルサポートオプション
- 7 ページの「エクストラおよびその他のダウンロード」：その他のコンテンツやソフトウェア

### 関連項目

- 2 ページの「Adobe Help Center について」
- 3 ページの「アプリケーションヘルプの使用」

### Total Training ビデオワークショップ DVD

それぞれの分野のエキスパートがコンテンツを提供している Total Training ビデオワークショップ DVD では、初心者または上級者向けに新機能の概要やデモ、多くの役立つヒントやテクニックが紹介されています。毎月更新される Resource Center では、ビデオワークショップ DVD に関連する手順ごとの説明を検索できます。

パッケージに含まれている Total Training ビデオワークショップ DVD に加えて、Resource Center では、さまざまな製品やトピックの概要を紹介するトレーニング Web ビデオをご利用いただけます。

## 関連項目

6 ページの「Resource Center」

## Resource Center

Resource Center には、アドビ システムズ社のエキスパートやパブリッキングの専門家による豊富なヒントとテクニック、チュートリアル、および学習用コンテンツがビデオ、Adobe PDF、HTML の形式で用意されています。すべてのヒントやテクニックなどを対象に検索することも、製品、トピック、日付、コンテンツの種類に絞って検索することもできます。新しいコンテンツは毎月追加されます。Resource Center は、英語、フランス語、ドイツ語、日本語で利用できます。アドビ システムズ社の Web サイトのホームページから検索してください。

The screenshot shows the Adobe Resource Center interface. At the top, there's a navigation bar with links like 'Resource Center > 高度な検索 >' and a search bar. Below the navigation is a sidebar with categories such as 'ヒントとチュートリアル', 'Adobe Studio Exchange (英語)', 'トレーニングとサポート', 'Print Resource Center', and 'Type'. Under 'Type', 'Creative Suite 2 リソースディレクトリ' is selected. The main content area displays a search result for 'タブ付きナビゲーションバーを持つWebページヘッダの作成'. It includes a preview image of a green-themed website header and a detailed description of how to create it using various Adobe products like ImageReady, Photoshop, and GoLive. Below this, another search result for '3D' is shown, featuring a thumbnail of a Photoshop tutorial for creating Vanishing Point effects.

Resource Center のヒントとチュートリアル

その他の無料コンテンツや追加コンテンツについて詳しくは、Adobe Studio Exchange を参照してください。オンラインコミュニティである Adobe Studio Exchange では、多くの無料アクション、プラグイン、アドビ製品用のコンテンツをダウンロードしたり共有することができます。Adobe Studio Exchange にアクセスするには、アドビ システムズ社の Web サイトから Resource Center ページに移動します。

## 関連項目

5 ページの「Total Training ビデオワークショップ DVD」

6 ページの「その他のリソース」

## その他のリソース

アドビ製品についての追加情報やヘルプのソースを利用できます。

- オンライン、ビデオ、インストラクタによるトレーニングリソース、アドビソフトウェアの認証プログラムなどの情報にアクセスするには、アドビ システムズ社の Web サイトのトレーニングページを参照してください。

- ヒントの共有、質問、ソフトウェアの有効な活用方法については、Adobe ユーザフォーラムを参照してください。ユーザフォーラムは、お住まいの地域のアドビシステムズ社の Web サイトでサポートページからアクセスでき、英語、フランス語、ドイツ語、日本語で利用できます。
- 無償および有償のテクニカルサポートオプションについての追加情報については、アドビシステムズ社の Web サイトのサポートページを参照してください。重要な事項は、米国および日本のアドビシステムズ社の Web サイトで製品ごとにリストされます。
- Adobe Help Center で「その他のリソース」をクリックすると、アドビシステムズ社の Web サイトにある多くのリソースにアクセスできます。また、頻繁に参照するユーザグループや Web サイト、重要な情報のリストを作成することができます。
- 開発者向けのドキュメントやリソースについて詳しくは、アドビシステムズ社の Web サイトの開発者向けリソースのページ (<http://partners.adobe.com/public/developer/main.html>) を参照してください。その他の基本説明や学習用コンテンツについては、Resource Center を参照してください。

## エクストラおよびその他のダウンロード

当製品には Adobe Stock Photos が含まれています。Adobe Stock Photos は、Adobe Bridge から利用可能な統合化されたサービスで、これによりロイヤリティフリーの画像が豊富に揃ったライブラリから画像を検索、表示、購入することができます。Adobe Stock Photos とアドビ製品は完全に統合されているため、プロジェクトに画像を直接ダウンロードすることができます。

アドビシステムズ社の Web サイトのダウンロードページには、無料のアップデート、体験版のほか、役立つソフトウェアが用意されています。また、アドビストアの「プラグイン」セクションから、多くのサードパーティ製プラグインにアクセスすることができ、タスクの自動化やワークフローのカスタマイズ、プロフェッショナルなエフェクト作成に役立ちます。

Adobe Help Center のトピックおよび Adobe Help Center ソフトウェアは定期的に更新され、ダウンロード可能なアップデート版が提供されています。

## 関連項目

35 ページの「Adobe Bridge について」

50 ページの「Adobe Stock Photos について」

6 ページの「Resource Center」

6 ページの「その他のリソース」

2 ページの「Adobe Help Center について」

## 新機能

### 新機能について

Adobe Premiere® Pro のバージョン 2.0 は、製作現場で立証済みの強力な機能に加え、さらに新しく機能を拡張しました。以下に、新機能の一部を紹介します。これらの新機能により、最も要求度の高い制作現場においても、Adobe Premiere Pro 2.0 がアドビの総合的なソリューションに不可欠な要素となります。

**カスタマイズ可能で効率的なワークスペース** 新しいユーザインターフェイスによって、独自にデザインしたワークスペースのカスタマイズおよび保存機能がさらに強化されました。グループ内の複数のパネルを互いにドッキングしたり、パネルをグループから削除することができます。パネルのサイズを変更すると、ワークスペース内の他のパネルは必要に応じて拡張または縮小され、スペースを最も効率的に使用できます。

**非圧縮 HD のサポート** HD 対応の SDI カードを使用して、HD VTR やその他のデバイスを使用する高精細なビデオを、非圧縮なフル解像度でキャプチャ、編集および出力します。

**SD-SDI のサポート** SD-SDI カードを使用して、標準規格のデジタルビデオを NTSC または PAL 規格で出力します。

**ネイティブ HDV の編集** 追加の HDV プラグインを使用することなく、HDV フッテージをリアルタイムでログ、バッチキャプチャおよび編集します。

**Macromedia Flash 形式での書き出し** Web およびモバイル機器への配信用の一般的な形式である Macromedia® Flash™ で書き出しを行います。

**プロフェッショナル VTR のサポート** RS-422 または RS-232 プロトコルを使用してビデオデッキを制御します。

**フィート + フレームタイムコード** キャプチャしたフィルムフッテージの操作中に標準のフィルム形式でタイムコードを表示します。

**再生時のタイムラインスクロール** プレビュー時のタイムラインパネルの表示方法を選択します。再生時のタイムラインスクロールに設定すると、時間インジケータはルーラーの中央で固定され、タイムラインはリアルタイムにスクロールします。「ページスクロール」に設定すると、再生インジケータがパネルの端に到達するたびにタイムラインが現在表示されている時間分更新されます。また、「スクロールなし」を選択すると、再生が終了するまで、タイムラインは更新されません。

**GPU 高速化レンダリング** Direct3D 9.0 対応のグラフィックカードを使用すると、エフェクトのプレビューとレンダリングの速度が速くなります。

**タイムラインからの DVD オーサリング** メニュー付きで起動する DVD またはオートプレイ DVD を作成し、タイムラインから直接書き込みます。これにより、クライアント機上のレビューとディスクのテストを簡単に行うことができます。

**Adobe Bridge** 1 つのインターフェイスを使用して Adobe Creative Suite アプリケーションからファイルをアクセス、管理および操作します。

**統合されたタイトル作成ツール** テキストとグラフィックを使用してタイトルを新規に作成したり、テンプレートやユーザ定義スタイルを利用して作成したりすることができます。

**照明効果フィルタ** 複数のスポットライト、單一方向性ライトまたは全指向性ライトを追加した効果を与えることができます。

**After Effects との統合** ドラッグアンドドロップやコピーアンドペースト操作によって、Adobe After Effects® と Adobe Premiere Pro 間で相互にコンポジションを編集できます。さらに、Adobe Production Studio をお使いの場合は、Dynamic Link を使用できます。Dynamic Link を使用すると、Adobe Premiere Pro のシーケンスで表示および編集するために After Effects コンポジションをレンダリングする必要がなくなります。

**Clip Notes** PDF ファイルに編集済みビデオを埋め込んでクライアントに送信し、Adobe Premiere Pro のシーケンスマーカーにタイムコード別に加えられたクライアントのコメントを読み込みます。

**4096 x 4096 フレームのサポート** オンラインの長編フィルム映像で一般に使用される 2K および 4K 解像度で、画像シーケンスの読み込み、編集および出力を行います。

**マルチカメラ編集** 複数のカメラで撮影したフッテージを簡単に編集できます。4 分割表示モニタで最大 4 つのソーストラックを同時に表示でき、プログラムモニタでのプレビュー時には、それらのソーストラックの表示をリアルタイムで切り替えることができます。生中継でビデオスイッチャを使用する場合と同じように、ソースをリアルタイムに切り替えてシーケンスを作成します。

**サブクリップの作成** マスタクリップから、それぞれに独自のインポイントとアウトポイントの付いた任意の数のサブクリップを作成できます。サブクリップは固有のクリップとしてプロジェクトパネルに保存でき、シーケンスで個別に使用できます。例えば、異なるエフェクトを、同じマスタクリップから作成した別々のサブクリップに適用することもできます。

**オーディオクリップとトラックエフェクト** 複数のエフェクトをオーディオクリップとトラックに適用できます。Adobe Premiere Pro では、オーディオ機能を強化する VST 形式プラグインを使用できるようになりました。

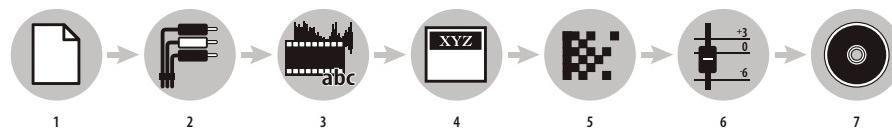
**Digital Cinema ファイルの書き出し** Windows Media 9 Series の Digital Cinema ファイルとして、プロジェクトを 720p または 1080p の解像度で書き出します。このファイルには 5.1 チャンネルのサラウンドサウンドが付いています。この機能により、主要なフィルムフェスティバルでの利用が増加しているデジタルシネマを活用することができます。

# 第2章：ワークフローとワークスペース

## ワークフローとワークスペースの基本

### ワークフローの概要

Adobe Premiere Pro を使用して放送用、DVD 用、Web 用のいずれのビデオを編集する場合も、同様のワークフローに従うことになります。



Premiere Pro ワークフロー

- プロジェクトを開く
- アセットをキャプチャし、読み込む
- シーケンスを編成し、改良する
- タイトルを追加する
- トランジションとエフェクトを追加する
- オーディオをミックスする
- 書き出し

### プロジェクトを開く



Adobe Premiere Pro スタートアップスクリーンから既存のプロジェクトを開くか、新規プロジェクトを開きます。新規プロジェクトの開始時には、テレビ方式とシーケンスの形式を指定できます（20 ページの「プロジェクトの概要」を参照）。

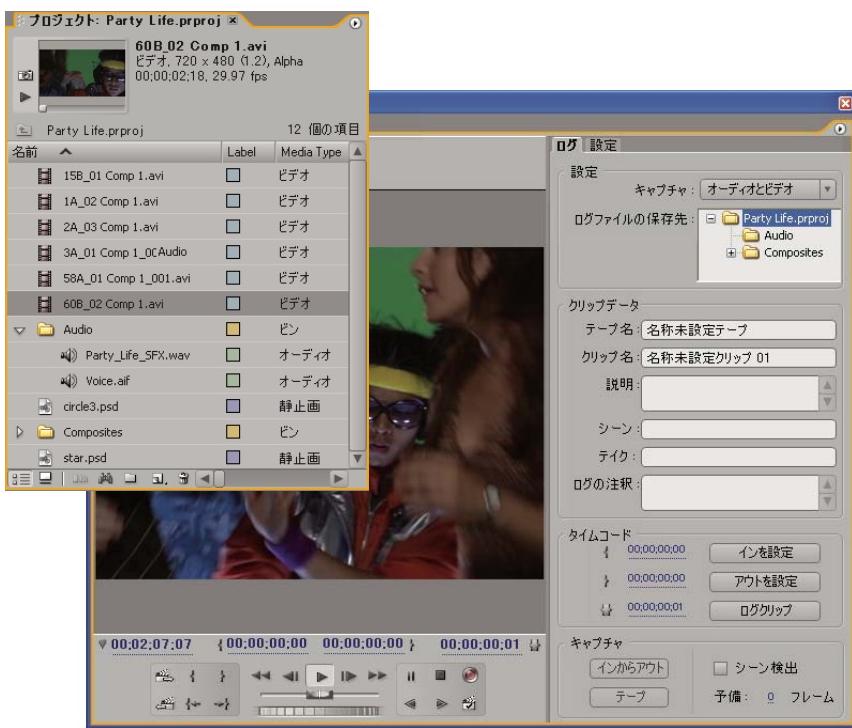


スタートアップスクリーン

### ビデオおよびオーディオをキャプチャし、読み込む



キャプチャパネルを使用して、フッテージを DV カメラまたはデッキから直接転送します。適切なハードウェアを使用すると、ほかの形式をデジタル化し、キャプチャすることができます（VHS から HDV など）。ハードディスクにキャプチャされた各ファイルは、自動的にプロジェクトのクリップになります。



プロジェクトパネルとキャプチャパネル

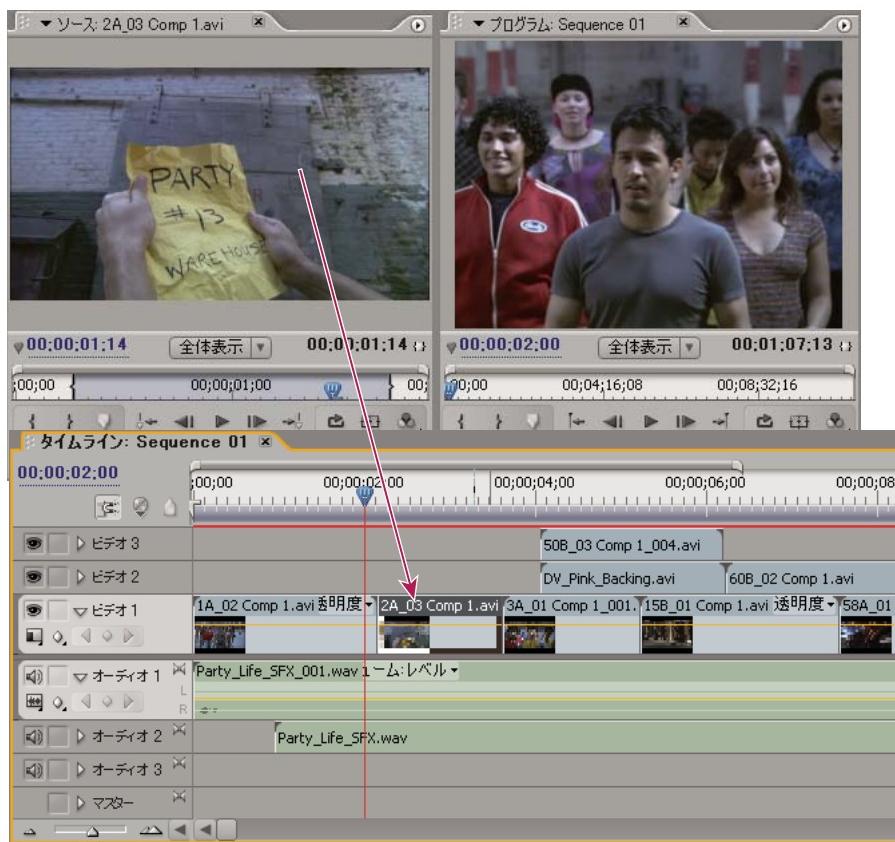
プロジェクトパネルを使用して、ビデオ、オーディオおよび静止画など、さまざまなデジタルメディアを読み込むことができます。Adobe Premiere Pro は Adobe Illustrator® のアートワークや Adobe Photoshop® のレイヤーファイルも読み込み、Adobe After Effects プロジェクトも変換して、シームレスで統合されたワークフローを実現します。標準カラーバー、カラーマット、カウントダウンなどの合成メディアを作成できます（59 ページの「キャプチャ、デジタイズおよび読み込みについて」を参照）。

プロジェクトパネルでは、フッテージにラベルを設定したり、カテゴリを設定したり、フッテージをビンにグループ化したりして、複雑なプロジェクトを整理できます。プロジェクトパネルのアイコン表示を使用して、クリップをストーリーボード形式で配置し、シーケンスを視覚的に表示したり、すばやく編成したりすることができます。

### シーケンスを編成し、改良する



ソースモニタを使用して、シーケンスにクリップを追加する前にクリップを編集したり、編集ポイントを設定したり、ほかの重要なフレームを指定したりすることができます。オーディオについても、詳細な波形の表示や、サンプルベースの精度で編集が可能です（91 ページの「ソースモニタとプログラムモニタについて」を参照）。



ソースモニタ、プログラムモニタおよびタイムラインパネル

クリップをドラッグするか、ソースモニタのコントロールを使用して、タイムラインパネルのシーケンスにクリップを追加します。クリップを自動的にシーケンスに編成して、プロジェクトパネルでの順番を反映したシーケンスにすることもできます。編集したシーケンスをプログラムモニタで表示したり、接続したテレビモニタにフルスクリーンかつ最高品質で再生したりすることができます（99 ページの「タイムラインビューアについて」および 107 ページの「シーケンスへのクリップの追加」を参照）。

タイムラインパネルで、操作状況に合わせて変化するツールや、ツールパネルのツールを使用してクリップを操作することで、シーケンスを改良します。専用のトリミングモニタを使用して、クリップの継ぎ目を微調整します。シーケンスをネストさせる（シーケンスをほかのシーケンスの中でクリップとして使用する）と、ほかの方法では実現できない効果を生み出すことができます。

### タイトルの追加



Adobe Premiere Pro のタイトルを使用して、ビデオに簡単にスーパーインポーズできるスタイリッシュな静止画タイトル、タイトルロール、タイトルクロールを作成します。必要に応じて、用意されているさまざまなタイトルテンプレートを変更できます。クリップの場合と同様に、シーケンスでのタイトルの編集、フェードインまたはフェードアウト、アニメート、またはタイトルにエフェクトを適用することもできます（194 ページの「タイトルについて」を参照）。

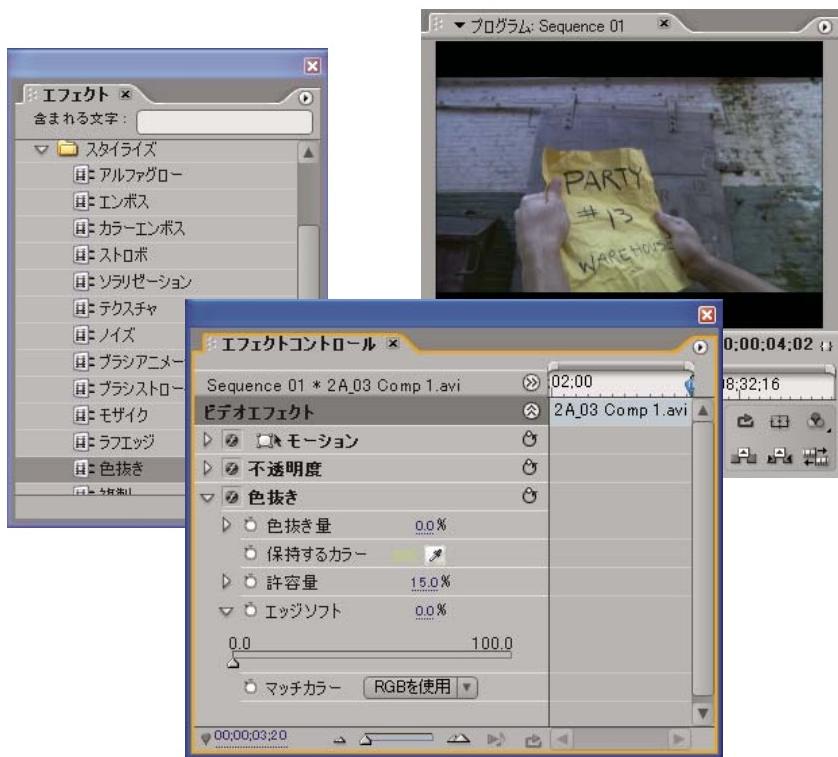


タイトル

### トランジションとエフェクトを追加する



エフェクトパネルには、シーケンスのクリップに適用できる、さまざまなトランジションとエフェクトのリストがあります。これらのエフェクト、クリップの不透明度およびモーションは、エフェクトコントロールパネルを使用して調整できます。エフェクトコントロールパネルでは、従来のキーフレームという方法を使用してクリップのプロパティをアニメートすることもできます。トランジションを調整する際、エフェクトコントロールパネルに表示されるコントロールは、各トランジションによって変化します。また、タイムラインパネルで、トランジション、およびクリップのエフェクトのキーフレームを表示および調整することができます（154 ページの「トランジションについて」および 238 ページの「エフェクトの操作」を参照）。

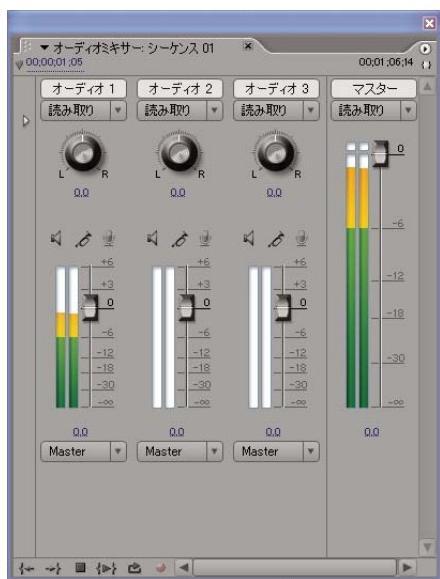


エフェクトパネルとエフェクトコントロールパネル

### オーディオをミックスする



トラックベースでオーディオを調整する場合は、オーディオミキサーを使用し、フェードとパンのスライダ、センドやエフェクトなど、全機能を備えたオーディオミキシングボードを忠実にエミュレートします。調整結果はリアルタイムですぐに保存されます。サウンドカードが対応していれば、サウンドミキサーを通じてオーディオを録音したり、5.1サラウンドサウンド用にオーディオをミックスしたりすることができます（166ページの「オーディオトラックおよびクリップのミキシング」を参照）。

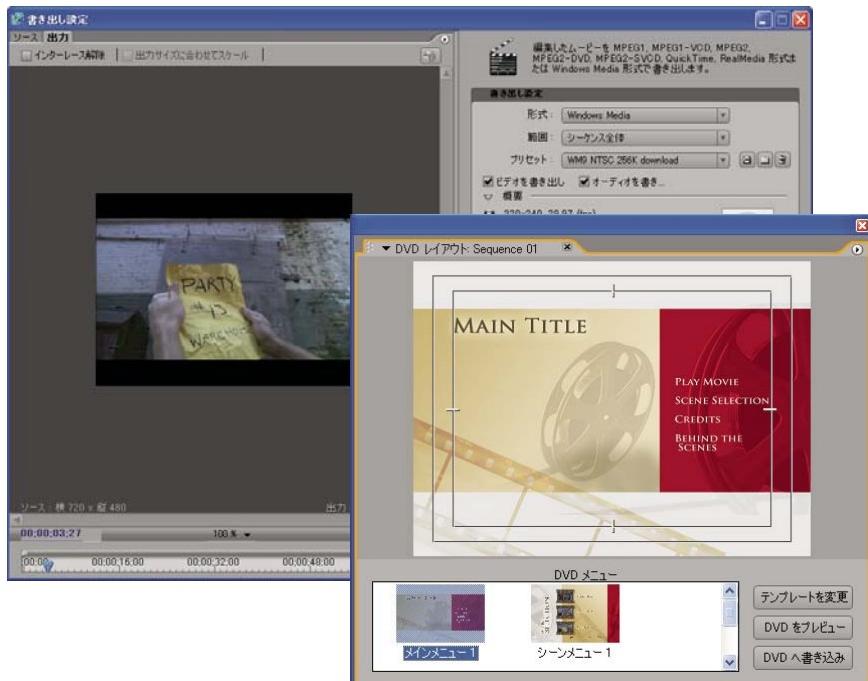


オーディオミキサー

## 書き出し



編集したシーケンスを、選択したメディア（テープ、DVD またはムービーファイル）に書き出します。DVD レイアウトパネルを使用して、Adobe Premiere Pro からナビゲーションメニューを完備した DVD を作成できます。また、Adobe Media Encoder を使用すると、MPEG1、MPEG2 など、さまざまなオプションを含む形式や Web での配信に対応した形式が、試聴するユーザに合わせてばやく簡単にカスタマイズできます（348 ページの「書き出しについて」を参照）。



書き出し設定ダイアログボックスと DVD レイアウトパネル

## Adobe ワークスペースについて

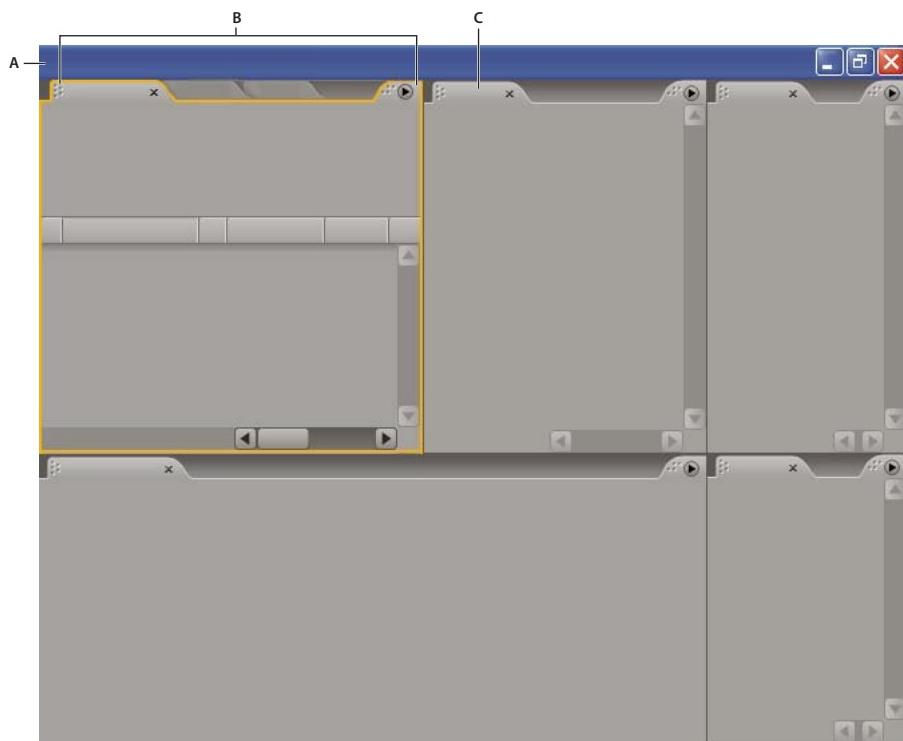
Adobe のビデオおよびオーディオアプリケーションには、一貫性のあるカスタマイズ可能なワークスペースが用意されています。各アプリケーションには独自のパネル（ツール、プロパティ、タイムラインなど）がありますが、コンピュータ画面でのパネルの移動やグループ化の方法はすべての製品で共通しています。

プログラムのメインウィンドウはアプリケーションウィンドウと呼ばれます。さまざまなパネルが、ワークスペースと呼ばれる構成でこのウィンドウに表示されます。初期設定のワークスペースには、グループ化されたパネルおよび単一のパネルが表示されます。

作業スタイルに合わせてレイアウト内でパネルを（通常はドラッグして）整列することによって、ワークスペースをカスタマイズします。タスクごとに複数のカスタムワークスペースを作成および保存できます。例えば、編集用のワークスペースとレビュー用のワークスペースなどです。

パネルを新しい位置にドラッグしたり、グループの外に移動したり、並べて配置したり、パネルのドッキングを解除してアプリケーションウィンドウ上に新しいウィンドウとしてフローティング表示することができます。パネルを再び整列すると、他のパネルはウィンドウに収まるように自動的にサイズ変更されます。

 フローティングウィンドウを使用して、従来の Adobe アプリケーションと同じようなワークスペースを作成したり、複数のモニタにパネルを配置したりできます。



ワークスペースの例  
A. アプリケーションウィンドウ B. グループ化されたパネル C. パネル

## メニューを表示するには

画面上部のメニューに加えて、コンテキストメニューから選択することもできます。コンテキストメニューには、現在アクティブなツールまたは選択されたアイテムに関連するコマンドが表示されます。パネルメニューには、アクティブなパネルに関連するコマンドが表示されます。

- ・パネルメニューを表示するには、パネルの右上隅にある三角形 をクリックします。
- ・コンテキストメニューを表示するには、パネルを右クリックします。

## 情報パネルについて

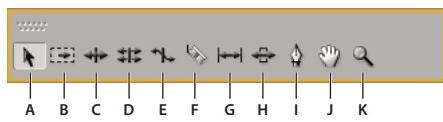
情報パネルには、選択しているアイテムに関する情報が表示されます。例えばクリップを選択している場合、デュレーション、インポイント、アウトポイントなどの情報が表示されます。表示される情報は、メディアタイプや現在選択されているウィンドウなどに応じて異なる場合があります。例えば情報パネルには、タイムラインパネル内の何もない部分、タイトルの種類、およびプロジェクトパネル内のクリップに応じてそれぞれ異なる情報が表示されます。

情報パネルの「ビデオ」の行には、フレームレート、サイズ、ピクセル縦横比の順に情報が表示されます。「オーディオ」の行には、サンプルレート、bit 数、チャンネルの順に表示されます。

## ツールの使用

ツールパネルには、タイムラインパネルでシーケンスを編集するためのいくつかのツールが用意されています。ツールを選択すると、ポインタの形状が選択したツールに従って変化します。例えば、レーザーツールを選択し、ポインタをタイムラインパネルのクリップの上に置くと、アイコンがレーザーに変わります。ただし、選択ツールアイコンは現在実行されているタスクを反映する形状に変わることがあります。場合によっては、ツールを使用するときに補助キー（Shift キーなど）を押すと機能が変わり、アイコンもそれに従って変わります。ツールパネルからツールを選択するか、キーボードショートカットを使用します。ツールパネルのサイズを変更したり、ツールパネルを縦方向または横方向に表示したりすることができます。

**注意：**選択ツールは初期設定のツールで、特別な機能以外のすべてに使用されます。予期したとおりに応答しない場合は、選択ツールが選択されていることを確認してください。



ツールボックス  
**A.** 選択ツール **B.** トラック選択ツール **C.** リップルツール **D.** ローリングツール **E.** レート調整ツール **F.** レーザーツール **G.** スリップツール **H.** スライドツール **I.** ペンツール **J.** 手のひらツール **K.** ズームツール

## 関連項目

34 ページの「ヒストリーパネル」

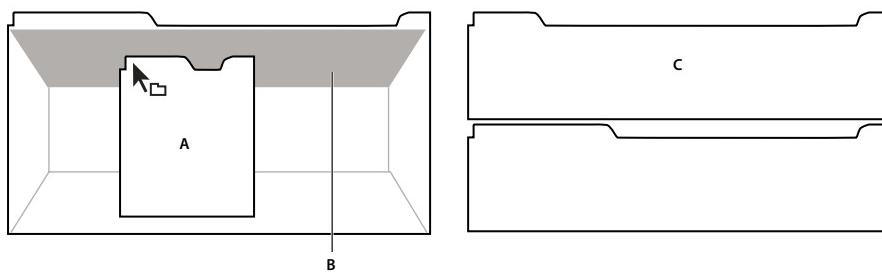
# ワークスペースのカスタマイズ

## ドロップゾーン

ドロップゾーンは、パネルをドロップまたは移動できる領域です。パネルをドラッグすると、ドロップゾーンがハイライト表示されます。ドロップゾーンによって、パネルがワークスペースに挿入される場所と方法が決まります。パネルをドロップゾーンにドラッグすると、ドッキングとグループ化のいずれかが行われます。

## ドッキング

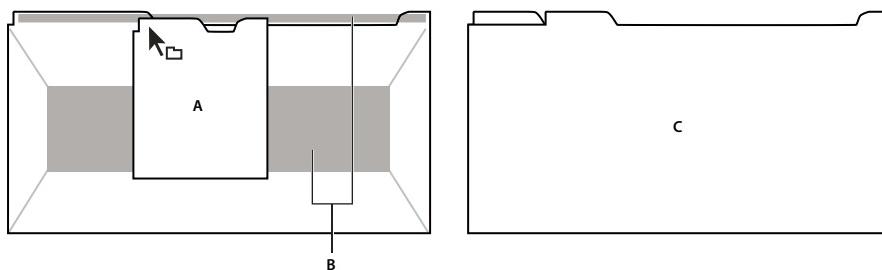
パネル、グループまたはウィンドウのエッジに沿ったドロップゾーンはドッキングゾーンです。パネルをドッキングすると、既存のグループに隣接して配置され、新しいパネルを表示するためにすべてのグループがサイズ変更されます。



パネル (A) をドッキングゾーン (B) にドラッグしてドッキングします (C)

## グループ化

パネルやグループの中央のドロップゾーンおよびパネルのタブ領域に沿ったゾーンはグループ化ゾーンです。パネルをグループ化すると、パネルは既存のグループに追加され、最前部に配置されます。パネルをグループ化しても、他のグループのサイズは変更されません。

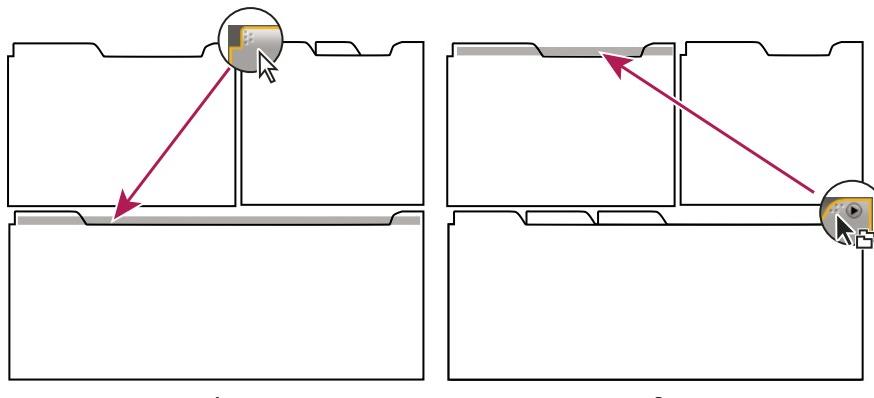


パネル (A) をグループ化ゾーン (B) にドラッグして既存のパネルとグループ化します (C)

## パネルをドッキングまたはグループ化するには

パネルをドッキングまたはグループ化するには、パネルをドロップゾーンにドラッグします。パネルをドロップゾーンにドラッグすると、ゾーンがハイライト表示され、ドロップの視覚的な参考になります。

個々のパネルを移動するには、パネルのタブの左上にあるグリッパー部分をドラッグします。グループ全体を移動するには、右上にあるグループグリッパーをドラッグします。



パネルグリッパー (A) をドラッグして単一のパネルを移動します。グループグリッパー (B) をドラッグしてグループ全体を移動します。

**1** ドッキングまたはグループ化したいパネルのタブをクリックして選択します。パネルが表示されていない場合は、ウィンドウメニューから選択して開きます。

**2** パネルのタブを目的のドロップゾーンにドラッグします。ドロップゾーンのタイプに応じて、パネルがドッキングまたはグループ化されます。

### 関連項目

16 ページの「ドロップゾーン」

## パネルをフローティングウィンドウで開くには

パネルはフローティングウィンドウで開くことができます。アプリケーションウィンドウの場合と同様に、パネルをフローティングウィンドウに追加したり、フローティングウィンドウを変更したりすることができます。フローティングウィンドウを使用して、従来の Adobe のアプリケーションと同様のワークスペースを作成したり、2 台目のモニタを利用できます。

❖ 開きたいパネルを選択し（パネルが表示されていない場合は、ウィンドウメニューから選択します）、次のいずれかの操作を行います。

- パネルグリッパーを Ctrl キーを押しながらクリックし、現在の場所からドラッグします。マウスボタンを放すと、パネルがフローティングウィンドウに表示されます。
- パネルまたはグループをアプリケーションウィンドウの外側にドラッグします（アプリケーションウィンドウが最大化されている場合は、パネルを Windows のタスクバーにドラッグします）。

## パネルまたはウィンドウを閉じるには

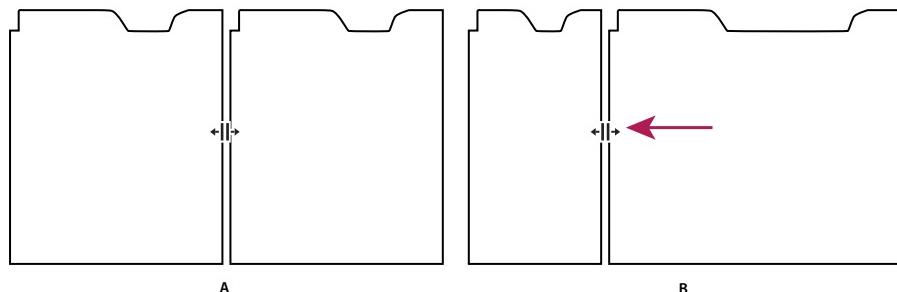
アプリケーションウィンドウでパネルグループを閉じると、他のグループのサイズが変更され、新しい空き領域を使用できるようになります。フローティングウィンドウを閉じると、ウィンドウ内のパネルも閉じられます。

❖ 閉じたいパネルやウィンドウの閉じるボタン をクリックします。

## パネルフレームのサイズを変更するには

パネルフレーム間の境界線には、サイズ変更ハンドルがあります。グループのサイズは一度に縦または横のどちらか一方向のみを変更できます。パネルフレームの境界線をドラッグすると、境界線を共有するすべてのグループのサイズが変更されます。例えば、ワークスペースに縦に3つのパネルフレームが表示されているとします。下の2つのグループ間の境界線をドラッグすると、下の2つのグループのサイズが変更されますが、一番上のグループは変更されません。

- 1 サイズを変更するパネルフレーム間の境界線にポインタを合わせます。ポインタが  に変わります。
- 2 マウスボタンを押したままドラッグして、パネルフレームのサイズを変更します。



パネルフレーム間の境界線をドラッグしてサイズを変更  
A. 境界線が選択された状態の元のグループ B. サイズが変更されたグループ

## マルチモニタの操作

マルチモニタを使用することによって利用可能な画面領域を増やすことができます。マルチモニタを使用する場合、アプリケーションウィンドウをメインモニタに表示し、フローティングウィンドウをセカンドモニタに配置します。モニタの構成はワークスペースに保存されます。

## ユーザインタフェイスの明るさを増減するには

Adobe Premiere Proでは、アプリケーションのグラフィカルユーザインタフェイス(GUI)の明るさを増減できます。例えば、暗い編集室で作業する場合やカラー補正を行う場合に、明るさを下げることができます。明るさの環境設定を変更すると、パネル、ウィンドウおよびダイアログボックスには影響しますが、パネルの内部にないスクロールバー、タイトルバーおよびメニューには影響しません。また、明るさの環境設定は、Windows上のバックグラウンドには影響しません。

- 1 編集/環境設定/ユーザインタフェイスを選択します。
  - 2 ユーザインタフェイスの明るさスライダを左右にドラッグします。初期設定の明るさに戻すには「初期設定の明るさ」をクリックします。
  - 3 ユーザインタフェイスをWindowsオペレーティングシステムの現在のデザインの設定によって指定されている背景色に合わせるには、「Windowsの背景色を使用」を選択します。
-  Windowsオペレーティングシステムのデザインの設定を変更するには、Windowsのデスクトップで右クリックし、プロパティをクリックします。次に、画面のプロパティダイアログボックスの「デザイン」タブにあるオプションをカスタマイズします。「Windowsクラシックスタイル」を使用して、タイトルバーのフォントサイズを小さくすることをお勧めします(Windowsのオンラインヘルプを参照)。

## イベントパネルを使用するには

Adobe Premiere Proのイベントには、問題の識別と解決に使用できる警告、エラーメッセージおよびその他の情報が一覧表示されます。特に、サードパーティが開発したプラグインおよびその他のコンポーネントに関連付けられている情報が表示されます。ステータスバーの警告アイコン 、、 により、エラーが通知されます。このアイコンをダブルクリックすると、イベントパネルが開きます。関連付けられている項目をイベントパネルから消去すると、ステータスバーからアイコンが削除されます。

- 1 次のいずれかの操作を行います。
  - ステータスバーの警告アイコンをダブルクリックします。

- ウィンドウ／イベントを選択します。
- 2 次のいずれかの操作を行います。
- リスト内の項目の詳細を参照するには、項目を選択し、「詳細」をクリックします。
  - イベントのリストを消去するには、「すべてを消去」をクリックします。

## 定義済みのワークスペース

### Adobe ワークスペースを使用するには

Adobe のビデオおよびオーディオアプリケーションには、さまざまなタスクを行うための複数のワークスペースが用意されています。例えば、Adobe Encore® DVD には、タイムラインを編集するためのワークスペースや、スライドショー、メニュー、ナビゲーションをデザインするためのワークスペースがあります。ワークスペースはいつでも選択できます。これらのワークスペースのいずれかを選択すると、それに応じて現在のワークスペースは再描画されます。

❖ 作業するプロジェクトを開いた状態で、ウィンドウ／ワークスペースを選択し、目的のワークスペースを選択します。

### ワークスペースを作成または変更するには

ワークスペースを変更すると、その変更は記録され、プロジェクトとともに変更内容が保存されます。次回プロジェクトを開いたときには、変更後のワークスペースが使用されます。ワークスペースを元のレイアウトに戻すこともできます。

ワークスペースはいつでも、カスタムワークスペースとして保存することができます。ワークスペースを保存すると、それを作成したコンピュータのワークスペースメニューに、新しいワークスペースや編集されたワークスペースが表示されます。カスタムワークスペースがあるプロジェクトを、そのワークスペースを作成したシステムとは別のシステムで開くと、一致する名前を持つワークスペースが検索されます。一致するものが見つかり、モニタ構成が一致した場合は、そのワークスペースが使用されます。一致するものが見つからなかった場合や、見つかってもモニタ構成が一致しない場合は、現在のローカルワークスペースが使用されプロジェクトが開きます。

❖ 必要に応じてフレームやパネルのレイアウトを調整し、ウィンドウ／ワークスペース／ワークスペースを保存を選択し、ワークスペースの名前を入力します。「保存」をクリックします。

### ワークスペースを削除するには

- 1 ウィンドウ／ワークスペース／ワークスペースを削除を選択します。
- 2 削除するワークスペースを選択して、「削除」をクリックします。

# 第3章：プロジェクト

## プロジェクトの基本

### プロジェクトの概要

プロジェクトは、シーケンスと、シーケンスに関連付けられているアセット（クリップ、静止画およびオーディオファイル）への参照情報が含まれた单一の Adobe Premiere Pro ファイルです。プロジェクトには、キャプチャ、トランジション、オーディオのミキシングの設定など、シーケンスやアセットに関する情報も格納されています。また、プロジェクトファイルには、トリミングしたクリップのインポイントとアウトポイントやスペシャルエフェクトのパラメータなど、すべての編集作業のデータも含まれています。新規プロジェクトを開始するたびにハードディスク上にフォルダが作成されます。初期設定では、このフォルダに、キャプチャしたファイル、自動的に作成されるプレビューファイルや最適化したオーディオファイル、およびプロジェクトファイル自体が保存されます。

すべてのプロジェクトにプロジェクトパネルがあります。プロジェクトパネルは、プロジェクトで使用するすべてのファイルの格納場所として機能します。

### プロジェクトを作成するには

通常は、新規プロジェクトダイアログボックスに表示されるプリセットのいずれかを使用することで、簡単にプロジェクトを開くことができます。Adobe Premiere Pro で用意されているプリセットは、よく使用される種類のプロジェクトです。オリジナルのアセットの種類に合わせてプリセットを選択すると、編集品質を保持できます。例えば、フッテージのほとんどが DV 形式であるプロジェクトの場合は、DV のプリセットを使用します。Web ビデオのストリーミングなど、出力に低めの画質を設定する必要がある場合は、プロジェクト設定を変更せずに、後で書き出しの設定を変更します。

Adobe Premiere Pro との互換性が確認されているキャプチャカードがコンピュータに搭載されている場合は、使用可能なプリセットのリストに、そのキャプチャカード用の最適化されたプリセットが表示されることがあります。

プロジェクト設定は、プロジェクトファイルを作成するときに正しく指定してください。プロジェクトを作成すると、タイムベースの設定など、いくつかのプロジェクト設定はロックされます。これは、後でプロジェクト設定を変更した場合に、不用な矛盾が発生しないようにするためにです。

**1** Adobe Premiere Pro の起動時に表示される初期画面で「新規プロジェクト」を選択するか、アプリケーションが開いてからファイル／新規／プロジェクトを選択します。

**2** 次のいずれかの操作を行います。

- プリセットを適用する場合は、使用可能なプリセットのリストからプリセットを選択します。
- 設定をカスタマイズするには、編集環境に最もよく適合するプリセットを選択し、「カスタム設定」タブをクリックして、個々のプロジェクト設定を選択します。「場所」には、プロジェクトをディスクのどの場所に保存するかを指定します。

**3** プロジェクトの名前を入力して、「OK」をクリックします。

**注意：**保存にはできるだけ、後で変更する必要がない場所と名前を選択してください。初期設定では、プロジェクトを保存しているフォルダに、レンダリングしたプレビュー、最適化したオーディオ、キャプチャしたオーディオとビデオも保存されます。後でプロジェクトファイルを移動すると、それに関連付けられているファイルも移動しなければならなくなります。

## プロジェクト設定について

プロジェクト設定では、特定のプロジェクトの一般的なパラメータを指定します。これらの設定は、Adobe Premiere Pro の、特定のソースデバイスでの動作、ビデオおよびオーディオファイルの処理方法、プレビューのレンダリング方法などのパラメータを制御します。すべてのプロジェクト設定はプロジェクト全体に適用され、そのほとんどはプロジェクトの作成後に変更できません。

プリセットは、プロジェクト設定の集まりです。Adobe Premiere Pro では、プリセットのグループ（Adobe HD-SDI、Adobe HDV、Adobe SD-SDI、DV-24p、DV-NTSC および PAL）がインストールされます。これらには、一般的なプロジェクトの種類に適切なプロジェクト設定が含まれています。新規プロジェクトを作成する場合は、標準のプリセットから選択することも、一連のプロジェクト設定を変更して、それをカスタムプリセットとして保存することもできます。

新規プロジェクトの開始時には、これらのすべてのパラメータに独自の初期設定が適用された数多くのプリセットが表示されます。いざれかのプリセットを選択して使用するか、プロジェクトの条件に合わせてカスタムプリセットを作成できます。プロジェクトのほぼすべてのパラメータを調整する必要がある場合は、新規プロジェクトを開始して、プリセットをカスタマイズする必要があります。

プロジェクト開始後は、ごく一部の設定しか変更できませんが、プロジェクトの設定を確認することはできます。変更可能な設定を確認するには、プロジェクト／プロジェクト設定を選択します。

プロジェクト設定は、次のカテゴリに分かれています。

**一般設定** プロジェクトの基本的な特性を制御します。例えば、ビデオを処理する方法（編集モード）、時間をカウントする方法（時間表示形式）、ビデオを再生する方法（タイムベース）などを制御します。

**キャプチャ設定** ビデオデッキやカメラからビデオおよびオーディオを直接変換する方法を制御します（他のプロジェクト設定は、キャプチャ操作には影響しません）。このパネルの内容は、編集モードに応じて異なります。DV フッテージをキャプチャする場合、キャプチャ設定を変更する必要はありません。キャプチャ形式として「DV/IEEE1394 キャプチャ」が選択されている場合、オプションが IEEE 1394 の標準値に自動的に設定されるため、使用可能なオプションはありません。Adobe Premiere Pro との互換性が確認されているキャプチャカードに付属するソフトウェアなど、ほかのソフトウェアをインストールしている場合は、ほかのキャプチャ形式やオプションが表示されることがあります。

**ビデオレンダリング** タイムラインパネル（ビデオプログラムを編集するパネル）からビデオを再生するときに使用するフレームサイズ、画質、圧縮設定、縦横比を制御します。

**シーケンス初期設定** 作成する新規シーケンスのビデオトラックの数と、オーディオトラックの数および種類を制御します。

**注意：**変更不可能になっているプロジェクト設定を変更する必要がある場合は、必要とする設定で新規プロジェクトを作成し、このプロジェクトに現在のプロジェクトを読み込むことができます。ただし、フレームレートまたはオーディオサンプリングレートが異なるプロジェクトに現在のプロジェクトを読み込んだ場合は、ビデオおよびオーディオの編集内容を慎重に確認してください。古い設定で作成された編集位置は保持されますが、新しい設定と正確に同期していない場合があります。読み込みの後に行う編集または変更是、新しい設定と同期します。

## プロジェクト設定をカスタマイズするには

プロジェクト設定のほとんどをカスタマイズするには、新規プロジェクトを開始し、既存のプリセットを選択して、プリセットの設定を変更する必要があります。

- 1 「新規プロジェクト」をクリックするか、ファイル／新規／プロジェクトを選択します。
- 2 プリセットの読み込みパネルで、ビデオフッテージまたはキャプチャカードの要件に最も適合するプリセットを選択します。
- 3 カスタム設定パネルで、一般、キャプチャ、ビデオレンダリングおよびシーケンス初期設定をプロジェクトの条件に適合するように変更します。
- 4 カスタム設定をプリセットとして保存して今後のプロジェクトで使用できるようにするには、「プリセットの保存」をクリックします。カスタムプリセットの名前と説明を入力するダイアログボックスが表示されます。このダイアログボックスでは、デバイスコントロール設定をプリセットの一部として保存するかどうかを選択できます。
- 5 プロジェクトの保存先とプロジェクト名を指定して、「OK」をクリックします。

## 一般設定

プロジェクトで最も数の多いソースファイルの仕様に適合する一般設定を選択します（例えば、フッテージのほとんどがDVである場合は、「DV 再生」編集モードを使用します）。これらの設定をむやみに変更すると、最終出力の品質が損なわれることがあります。

**編集モード** シーケンスを再生するのに使用するビデオ方式、利用可能にするタイムベース、ビデオレンダリングパネルに表示する圧縮方式、利用可能な表示形式を指定します。ソースフッテージとキャプチャカードの仕様に最も適合する編集モードオプションを選択します。このモードは、最終的なムービーの形式を決定するものではありません。出力設定は、書き出しを行うときに指定します。

**タイムベース** 各編集操作の時間位置を計算するために使用する、時間の刻み方を指定します。一般的に、モーションピクチャフィルムの場合は 24、PAL（ヨーロッパでの標準規格）および SECAM ビデオの編集の場合は 25、NTSC（北アメリカおよび日本での標準規格）ビデオの編集の場合は 29.97 を選択します。タイムベースを、シーケンスから再生したり書き出したりするビデオのフレームレートと混同しないでください（タイムベースとフレームレートが同じ値になることはよくあります）。タイムベースに表示されるオプションは、選択した編集モードによって異なります。

**再生設定** ほとんどの編集モードの再生オプションを表示します。選択すると、リアルタイム再生、書き出し、24p 変換方法およびデスクトップ表示モードオプションが表示されます。また、Adobe Premiere Pro がバックグラウンドで動作しているときのビデオ出力を無効にするかどうかと、外部デバイスでの縦横比の補正を有効にするかどうかを指定することもできます。

**フレームサイズ** シーケンスを再生するときのフレームのサイズをピクセル単位で指定します。多くの場合、プロジェクトのフレームサイズはソースファイルのフレームサイズと一致している必要があります。再生速度に問題がある場合でも、フレームサイズは変更しないでください。このような場合は、プロジェクトパネルのメニューから別の画質設定を選択して再生時の解像度を調整するか、書き出し設定を変更して最終出力のフレームサイズを調整します。

**ピクセル縦横比** 個々のピクセルの縦横比を設定します。アナログビデオ、スキャンされたイメージまたはコンピュータグラフィックスの場合は、正方形ピクセルを選択します。それ以外の場合は、ソースで使用されている形式を選択します。ビデオと異なるピクセル縦横比を使用すると、ビデオの再生時およびレンダリング時に映像が変形することがあります。

**フィールド** 優先フィールド（各フレームのインターレースフィールドのうち、最初に描画するフィールド）を指定します。プログレッシブスキャンビデオを扱う場合は、「なし」を選択します。多くのキャプチャカードでは、プログレッシブスキャンフッテージを撮影するかどうかに関係なく、フィールドがキャプチャされます。

**時間表示形式（ビデオ）** Adobe Premiere Pro では、いくつかの形式でタイムコードを表示できます。フィルムからキャプチャしたフッテージを編集している場合に、プロジェクトのタイムコードをフィルム形式で表示できます。また、アニメーションプログラムからアセットを読み込んだ場合は、タイムコードを単にフレーム番号で表示することもできます。時間表示形式オプションを変更しても、タイムコードの表示方法が変更されるだけで、クリップまたはシーケンスのフレームレートは変更されません。時間表示オプションは、ビデオおよびモーションピクチャフィルムの規格と対応させます。フレームタイムコードおよびフィート + フレームタイムコードの場合は、別の編集システムの時間測定方法と一致するように開始フレーム番号を変更することができます。

「時間表示形式」フィールドに表示されるオプションは、選択した編集モードオプションによって異なります。以下の表示形式オプションから選択します。表示されるオプションは、選択した編集モードによって異なります。

- 30 fps ドロップフレームタイムコード** 時間を時、分、秒およびフレームで表示します。各単位はセミコロンで区切れられます。ドロップフレームタイムコードでは、毎秒 30 フレームのレートを想定していますが、いくつかのフレームをスキップするよう設計時に設定されています。ドロップフレームタイムコードが 29.97 fps である NTSC の実際のフレームレートに合わせるために、10 分ごとを除く毎分ごとに 2 つのフレーム番号（実際のビデオフレームではない）がスキップまたはドロップされます。このオプションは、NTSC ビデオテープへの出力に使用します。



セミコロンで示された 30 fps ドロップフレームタイムコード

- 30 fps ノンドロップフレームタイムコード** 時間を時、分、秒およびフレームで表示します。各単位はコロンで区切れられます。このノンドロップフレームタイムコードでは、30 フレーム / 秒を想定していますが、フレーム番号はドロップされません。このオプションは、Web または CD-ROM 経由でコンピュータディスプレイに出力する場合に使用します。

**00:00:09:29**

コロンで示された 30 fps ノンドロップフレームタイムコード

- **24 fps タイムコード** 時間を時、分、秒およびフレームで表示します。各単位はコロンで区切られます。このオプションは 24p フッテージに使用し、フィルムや DVD の配布に使用する 24 fps 形式に出力します。

**00:00:00:23**

24 fps タイムコードに表示される「23」という数字は、1 秒間の最大フレーム数を表します。

- **25 fps タイムコード** 時間を時、分、秒およびフレームで表示します。各単位はコロンで区切られます。このオプションは、PAL ビデオテープへの出力に使用します。

**00:00:00:24**

25 fps タイムコードに表示される「24」という数字は、1 秒間の最大フレーム数を表します。

- **フィート + フレーム (16 mm)** 時間をフィートとフレームで表示します。想定されるフレームレートは 16 mm フィルム用の 40 フレーム / フィートです。このオプションは、16 mm フィルムに使用します。

**7+39**

フィート + フレーム (16 mm) タイムコードに表示される「39」という数字は、1 フィートあたりの最大フレーム数を表します。

- **フィート + フレーム (35 mm)** 時間をフィートとフレームで表示します。想定されるフレームレートは 35 mm フィルム用の 16 フレーム / フィートです。このオプションは、35 mm フィルムに使用します。

**7+15**

フィート + フレーム (35 mm) タイムコードに表示される「15」という数字は、1 フィートあたりの最大フレーム数を表します。

- **フレーム** 時間をフレームカウントだけで表します。時間と空白の長さのいずれにも測定値を割り当てません。このオプションは、アニメーションや DPX フィルムエディタで生成されるような連続した静止画の出力に使用します。

**299**

フレームタイムコードでは、各フレームに連番を付けます。

**注意：**NTSC ビデオアセットを操作する場合は、通常、30 fps ドロップフレームタイムコードを使用してください。この形式は NTSC ビデオフッテージに継承されるタイムコードベースに準拠しており、デュレーションがより正確に表示されます。

**タイトルセーフエリア** タイトルのセーフマージンとして設定するフレームエッジの量を指定します。これにより、ピクチャを多少拡大してもタイトルの端がテレビの画面から切れないようにします。ソースモニタまたはプログラムモニタでセーフマージンボタンをクリックすると表示される十字マーク付きの長方形は、タイトルセーフエリアを示します。一般的にタイトルには、アクションよりも広いセーフゾーンが必要とされます。

**アクションセーフエリア** アクションのセーフマージンとして設定するフレームエッジの量を指定します。これにより、ピクチャを多少拡大してもアクションの端がテレビの画面から切れないようにします。ソースモニタまたはプログラムモニタでセーフマージンボタンをクリックすると表示される十字マーク付きの長方形は、タイトルセーフエリアを示します。

**サンプルレート** 一般的に、サンプルレートを高くするとシーケンスで再生するオーディオ品質が高くなりますが、ディスク消費量が多くなり、処理時間が長くなります。リサンプリングを行ったり、オリジナルのオーディオとは別のレートを設定した場合も処理時間が長くなり、品質に影響します。できる限り高音質のサンプルレートでオーディオを録音し、録音時のサンプルレートでオーディオをキャプチャしてください。

**表示形式** オーディオの時間表示の単位（オーディオサンプルまたはミリ秒）を指定します。指定した表示形式は、ソースモニタまたはプログラムモニタのメニューでオーディオユニットを選択した場合に適用されます（初期設定では、時間は

フレーム単位で表示されますが、オーディオの編集時には、オーディオユニットを使用してサンプルレベルの精度で表示することができます)。

**注意:** DV のビデオとオーディオでは、「DV 再生」編集モードを選択すると自動的に指定される標準設定が使用されます。「DV 再生」編集モードを使用する場合は、タイムベース、フレームサイズ、ピクセル縦横比、フィールドおよびサンプルレートの設定を変更しないでください。

## 関連項目

129 ページの「ビデオカードを使用した別モニタでのプレビュー」

## ビデオレンダリング設定

シーケンス／ワークエリアをレンダリングを選択したときのビデオの生成方法は、ビデオレンダリング設定によって変化します。

**最大 bit 数** 色深度を 32 bit まで最大化し、シーケンスで再生されたビデオを含めます。選択した圧縮形式が 1 種類の bit 数しかサポートしていない場合、このオプションは使用できません。8 bit カラーで再生するビデオプログラム（Web ページや一部のプレゼンテーションソフトウェアでデスクトップ編集モードを使用している場合など）用に 8 bit (256 色) パレットを指定することもできます。

**プレビュー** ファイル形式、圧縮、色深度の各オプションで、Adobe Premiere Pro でのプレビュー再生方法を指定します。レンダリング時間とファイルサイズをシステムの許容範囲内に収めた上で、最高の品質でプレビュー可能な組み合わせを選択します。一部の編集モードでは、これらの設定は変更できません。

**注意:** ビデオプログラムでクリップを使用する際に、エフェクトを適用したり、フレームや時間特性を変更したりしなかった場合、再生にはクリップの元のコーデックが使用されます。各フレームの再計算が必要な変更を行った場合、ここで選択するコーデックが適用されます。

**静止画像の最適化** シーケンスで静止画を効率的に使用します。例えば、毎秒 30 フレームに設定されているプロジェクトにデュレーションが 2 秒の静止画がある場合は、1/30 秒のフレームを 60 個作成するのではなく、2 秒のフレームを 1 個作成します。シーケンスで静止画をうまく再生できない場合は、このオプションのチェックを解除してください。

 ほかのプロジェクトで使用する予定がない場合でも、プロジェクト設定を保存し、名前を付けておきます。設定を保存しておくと、設定のバックアップコピーが作成されるので、誤って現在のプロジェクト設定を変更してしまった場合に役立ちます。

## プロジェクトを開くには

Adobe Premiere Pro では、Windows 版または Macintosh 版の Adobe Premiere Pro または Adobe Premiere 6.x で作成されたプロジェクトファイルを開くことができます。プロジェクトは一度に 1 つのみ開くことができます。あるプロジェクトのコンテンツを別のプロジェクトにコピーするには、読み込み機能を使用します。

- 1 ファイル／プロジェクトを開くを選択します。
- 2 プロジェクトファイルを参照して選択します。
- 3 「開く」を選択します。

## 見つからないファイルを探すには

Adobe Premiere Pro では、ビデオ、オーディオまたは静止画ファイルはプロジェクトファイルに格納されません。各ファイルを読み込んだ時点でのファイル名と場所に基づいて、参照情報のみが格納されます。後でソースファイルの移動、名前の変更、または削除を行うと、次回プロジェクトを開いたときに、そのソースファイルを見つけることができなくなります。このような場合は、「ファイル 'XXXX' はどこにありますか?」というダイアログボックスが表示されます。

- 1 「検索」ボタンを使用してファイルを探します。
- 2 ファイルを選択して、「選択」を選択します。

**注意：**Adobe Premiere Pro プロジェクトでソースファイルをクリップとして使用している場合は、クリップがデバイスコントロールを使用してキャプチャされたもので、再度キャプチャする予定がある場合を除きソースファイルを削除しないで下さい。最終的なムービーを配信後に、ソースファイルを削除することができます。

### 見つからないファイルをスキップするには

見つからないファイルを探さずに、プロジェクトの作業を継続できます。この場合、見つからないファイルはオフラインファイルに置き換えられます。オフラインファイルを使用して編集作業を継続できますが、ムービーをレンダリングする前にオリジナルのファイルをオンラインに戻す必要があります。

プロジェクトを開いた後でファイルをオンラインに戻す場合、プロジェクトを開き直す必要はありません。この場合は、「メディアをリンク」コマンドを使用します。

❖ 「ファイル'XXXX'はどこにありますか?」というダイアログボックスで、次のいずれかを選択します。

「オフライン」ボタン 見つからないファイルをオフラインファイル（プロジェクト全体の見つからないファイルへのすべての参照を保持するプレースホルダ）で置き換えます。「スキップ」オプションで作成された一時オフラインファイルとは異なり、「オフライン」オプションで生成されたオフラインファイルはセッションが変わっても持続されます。そのため、プロジェクトが開くたびに見つからないファイルを探す必要はありません。

「すべてオフライン」ボタン 「オフライン」オプションと同様に、「すべてオフライン」オプションでは、見つからないすべてのファイルを永続的なオフラインファイルに置き換えます。

「スキップ」ボタン セッションがアクティブな間、見つからないファイルを一時オフラインファイルに置き換えます。プロジェクトを開き直すと、ファイルを探すか、再度スキップするかを問い合わせるダイアログボックスが表示されます。

「すべてスキップ」ボタン 「スキップ」オプションと同様に、「すべてスキップ」オプションでは、見つからないすべてのファイルを一時的なオフラインファイルに置き換えます。

**重要：**その時点で見つからなくても、プロジェクトにファイルを残しておく場合は、「オフライン」を使用します。

### プロジェクトを保存するには

プロジェクトを保存すると、編集時の作業内容、ソースファイルの使用状況および現在のパネル配置が保存されます。頻繁に保存して、作業内容が失われないようにしてください。

シーケンス内で何の編集作業も行われていない場合でも、プロジェクトの保存を問い合わせるメッセージが表示されることがあります。これはプロジェクトを開いた後、プロジェクト内で何らかの変更が生じたときに起こります。要求メッセージが表示されたら変更を保存するようにしてください。

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- ファイル／保存を選択して、現在のプロジェクトを保存します。
- プロジェクトのコピーを保存して、新しいコピーで作業を続けるには、ファイル／別名で保存を選択し、場所とファイル名を指定して「保存」ボタンをクリックします。
- プロジェクトのコピーを保存して、元のプロジェクトで作業を続けるには、ファイル／コピーを保存を選択し、場所とファイル名を指定して「保存」ボタンをクリックします。

**注意：**同じビデオプログラムで複数のバージョンを作成する場合、プロジェクトのコピーを保存する必要はありません。プロジェクトファイル内で新規シーケンスを作成するか、シーケンスを複製します。

### 自動保存設定を変更するには

初期設定では、プロジェクトは 20 分間隔で自動的に保存され、最新の 5 つのバージョンのプロジェクトファイルがハードディスクに保持されます。プロジェクトは、以前に保存したバージョンにいつでも戻すことができます。プロジェクトファイルは、ソースのビデオファイルと比べると非常に小さいので、プロジェクトのアーカイブを頻繁に行なっても、消費されるディスク容量は比較的少量で済みます。通常は、プロジェクトファイルをアプリケーションと同じドライブに保存することをお勧めします。アーカイブされたファイルは、Adobe Premiere Pro の自動保存フォルダに保存されます。

1 編集／環境設定／自動保存を選択します。

2 次のいずれかの操作を行って、「OK」をクリックします。

- 「プロジェクトを自動保存」チェックボックスをオンにして、保存間隔（分）を入力します。
- 「プロジェクトバージョンの最大数」には、保存するプロジェクトファイルのバージョン数を入力します。例えば、「10」と入力すると、最新のバージョンが10個保存されます。

## 自動保存されたプロジェクトを開くには

- ファイル／プロジェクトを開くを選択します。
- キャプチャしたビデオファイルの保存場所と同じスクラッチディスクにある Adobe Premiere Pro 自動保存フォルダを参照します。ファイルがない場合、「自動保存」環境設定はオフになっています。
- 使用するバージョンが含まれているプロジェクトファイルを開きます。

# 縦横比

## 縦横比について

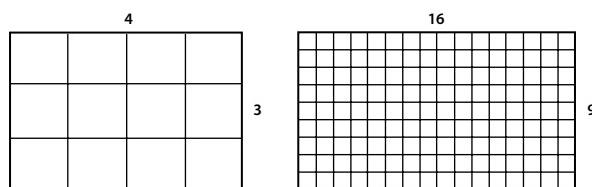
縦横比は、幅と高さの比率を示したもので、ビデオおよび静止画フレームにはフレーム縦横比が設定されており、フレームを構成するピクセルにはピクセル縦横比が設定されています。カメラによっては、さまざまなフレーム縦横比で録画することができます。また、ピクセル縦横比は、テレビ方式によって異なります。

Adobe Premiere Pro プロジェクトのフレームおよびピクセル縦横比は、プロジェクトの作成時に設定します。一度縦横比を設定すると、そのプロジェクトの縦横比は変更できません。ただし、そのプロジェクト設定と異なる縦横比で作成したアセットを使用することはできます。

Adobe Premiere Pro では、ソースファイルのピクセル縦横比が自動的に補正されます。そのプロジェクト設定と異なり変形して表示される場合は、ピクセル縦横比を手動で変更します。またフレームサイズのエラーはピクセル縦横比の変換ミスが原因で発生することがあるため、フレーム縦横比を調整する前に、ピクセル縦横比を調整してください。

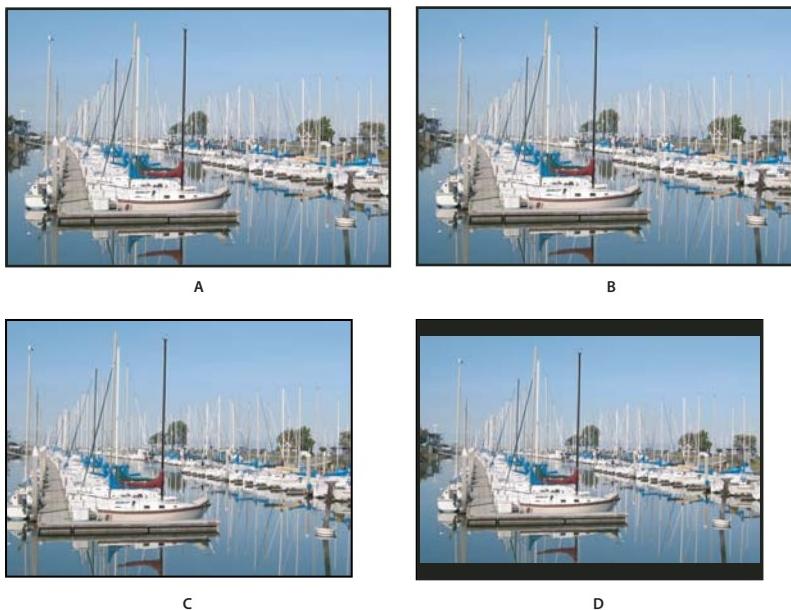
### フレーム縦横比

フレーム縦横比は、画像サイズの幅と高さの比率を示したもので、例えば、DV NTSC のフレーム縦横比は4:3（幅4.0 x 高さ3.0）で、一般的なワイドスクリーンフレームのフレーム縦横比は16:9に設定されています。ワイドスクリーンモードのあるカメラの多くは、16:9の縦横比を使用して録画できます。映画では、多くの場合、さらに幅が広い縦横比を使用して撮影されます。



4:3のフレーム縦横比（左）と幅の広い16:9のフレーム縦横比（右）

あるフレーム縦横比で撮影されたクリップを別のフレーム縦横比を使用しているプロジェクトに読み込む場合は、縦横比の調整方法を指定する必要があります。例えば、フレーム縦横比が4:3の標準的なテレビで16:9のワイドスクリーンビューを表示する場合は、一般的に2種類のテクニックが使用されます。1つは、16:9のフレームの幅全体を4:3のブラックフレームに合わせて配置するテクニックです（レターボックス）。このテクニックでは、ワイドスクリーンフレームの上下に黒い帯が表示されます。もう1つは、16:9のフレームの高さ全体を4:3のフレームの高さに合わせて配置するテクニックです。16:9フレームの横の部分を幅の狭い4:3フレームの外側に配置し、画面の中心部分にあるメインアクションを4:3フレームで表示できるようにします（パン&スキャン）。Adobe Premiere Proでは、「位置」や「スケール」などのモーションエフェクトプロパティを使用して、いずれかのテクニックを適用することができます。



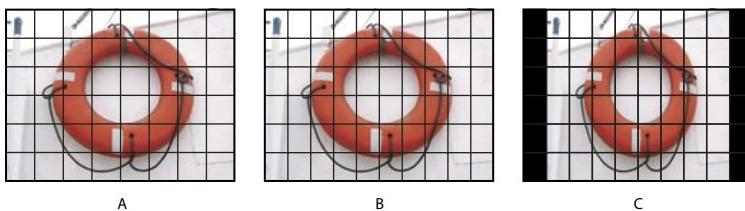
NTSC 表示

**A.** 16:9 NTSC フッテージ **B.** ワイドスクリーンのテレビ画面でオリジナルのワイドスクリーン形式を使用した DVD プレーヤーでの表示 **C.** 自動パン＆スキャンを使用してクロップした 4:3 テレビ画面での 16:9 画像 **D.** レターボックスを使用してフレームサイズ全体を縮小し、画像全体を表示した 4:3 テレビ画面での 16:9 画像

### ピクセル縦横比

ピクセル縦横比は、フレーム内のピクセルの幅と高さの比率を表します。フレームを構成するピクセル数はビデオシステムによって異なるので、さまざまなピクセル縦横比が発生します。例えば、多くのコンピュータのテレビ方式では、4:3 縦横比のフレームを幅 640 ピクセル x 高さ 480 ピクセルで定義しているので、正方形ピクセルになります。これに対して、DV NTSC などのテレビ方式では、4:3 縦横比のフレームを 720 x 480 ピクセルで定義しています。同じフレーム幅により多くのピクセルが配置されるので、縦長の長方形ピクセルになります。この例では、コンピュータのビデオピクセルは 1:1 のピクセル縦横比（正方形）になり、DV NTSC のピクセルは 0.9 のピクセル縦横比（非正方形）になります。常に長方形になる DV ピクセルは、NTSC ビデオを製作するシステムでは縦方向に配置され、PAL ビデオを製作するシステムでは横方向に配置されます。Adobe Premiere Pro では、プロパティパネルに表示されるクリップの画像サムネールの横に、クリップのピクセル縦横比が表示されます。

長方形ピクセルを正方形ピクセルを使用しているモニタにそのまま表示すると、画像が変形します。例えば、円が楕円のように表示されます。ただし、放送用モニタでは長方形ピクセルを使用しているので、この画像は正しい比率で表示されます。Adobe Premiere Pro では、クリップのピクセル縦横比をプロジェクトのピクセル縦横比に合わせて自動的に調整するので、さまざまなピクセル縦横比のクリップを変形せずに正しく表示して出力することができます。まれにピクセル縦横比が誤って変換され、クリップが変形する場合があります。この場合は、ソースクリップのピクセル縦横比を手動で指定して、変形を修正します。



ピクセル縦横比とフレーム縦横比

**A.** 4:3 正方形ピクセルの画像を 4:3 正方形ピクセルのコンピュータモニタで表示した場合 **B.** 正しく変換された 4:3 正方形ピクセルの画像を 4:3 非正方形ピクセルのテレビモニタで表示した場合 **C.** 間違って変換された 4:3 正方形ピクセルの画像を 4:3 非正方形ピクセルのテレビモニタで表示した場合

## さまざまな縦横比のアセットの使用

Adobe Premiere Pro では、読み込まれたアセットの画像縦横比が自動的に保持され、シーケンスで使用するときにアセットがクロップしたり変形して表示されないように、ピクセル縦横比とフレームサイズ（またはいずれか一方）が変更される場合があります。Adobe Creative Suite アプリケーションで作成したアセットには、Adobe Premiere Pro で自動計算を正確に行うためのメタデータが含まれています。このメタデータがないアセットの場合、Adobe Premiere Pro ではピクセル縦横比を変換するためのルールセットが適用されます。

ATSC フレームサイズ (704 x 480)、D1 フレームサイズ (720 x 486) または DV フレームサイズ (720 x 480) で NTSC フッテージをキャプチャまたは読み込むと、そのアセットのピクセル縦横比は D1/DV NTSC (0.9) に自動的に設定されます。HD フレームサイズ (1440 x 1080) でフッテージをキャプチャまたは読み込むと、そのファイルのピクセル縦横比は HD 1080 アナモルフィック (1.33) に自動的に設定されます。720 x 576 の D1 または DV 解像度の PAL フッテージをキャプチャまたは読み込むと、そのファイルのピクセル縦横比は自動的に D1/DV PAL (1.067) に設定されます。

他のフレームサイズの場合、アセットは正方形ピクセルで設計されていると想定され、アセットの画像縦横比が保持されるようピクセル縦横比とフレームサイズが変更されます。読み込まれたアセットが変形している場合は、手動でピクセル縦横比を変更する必要があります。

アセットをシーケンスにドラッグすると、初期設定ではアセットはプログラムフレームの中央に配置されます。フレームサイズによっては、出力される画像がプロジェクトには小さすぎたり、クロップされすぎる場合があります。そのような場合は、スケールを変更する必要があります。スケールの変更は手動で行うか、アセットをシーケンスにドラッグして自動的に行うことができます。

ファイルが正しく変換されることを必ず確認してください。アセットのフレームサイズおよびピクセル縦横比を、プレビューサムネールの近くとプロジェクトパネルの「ビデオ情報」列に読み込むことができます。またこのファイルは、アセットのプロパティダイアログボックス、フッテージを変換ダイアログボックスおよび情報パネルにも表示されます。

### 関連項目

207 ページの「ロゴのサイズまたは縦横比を元に戻すには」

15 ページの「情報パネルについて」

## ピクセル縦横比を変更するには

プロジェクトのピクセル縦横比は、プロジェクトの作成時に選択したプリセットによって設定されます。これらの設定はプロジェクトを保存した後では変更できませんが、個別のアセットに想定されているピクセル縦横比は変更することができます。例えば、グラフィックプログラムやアニメーションプログラムで生成された正方形ピクセルのアセットが Adobe Premiere Pro では変形して表示される場合は、ピクセル縦横比を変更して正しく表示できます。すべてのファイルが正しく変換されていることを確認したら、同じプロジェクト内の縦横比の異なるフッテージを結合し、結果の画像が変形しないように出力を生成することができます。

- 1 プロジェクトパネルでファイルを選択します。
- 2 ファイル／フッテージを変換を選択し、「ピクセル縦横比」セクションでオプションを指定して「OK」をクリックします。

### 関連項目

81 ページの「読み込まれた静止画のピクセル縦横比を調整するには」

## 手動でスケールを調整するには

アセットをシーケンスにドラッグすると、初期設定ではアセットのフレームサイズは保持され、プログラムフレームの中央にアセットが配置されます。ピクセル縦横比が正しく変換されている場合は、アセットを変形せずに再スケールすることができます。

- 1 アセットをシーケンスにドラッグして、アセットを選択します。

- 2 エフェクトコントロールパネルを開きます。
- 3 モーションエフェクトの横にある矢印 ▶ をクリックすると、モーションコントロールが表示されます。
- 4 モーションエフェクト内のスケールコントロール横にある矢印をクリックすると、スケールスライダが表示されます。
- 5 スケールスライダを左右に移動すると、フレームのサイズが変わります。

### 自動でスケールを調整するには

アセットをシーケンスにドラッグすると、アセットのフレームサイズは保持され、プログラムフレームの中央にアセットが配置されます。読み込んだアセットをプロジェクトの初期設定フレームサイズに自動的にスケールすることもできます。

- 1 編集／環境設定／一般を選択します。
- 2 「デフォルトでフレームサイズに合わせる」を選択します。
- 3 「OK」をクリックします。

### 正方形ピクセルフッテージについて

グラフィックスやアニメーションの多くのプログラムでは、正方形ピクセルのコンピュータモニタに表示するために正方形ピクセルのアセットを生成します。Adobe Premiere Pro では、通常、テレビに表示するために非正方形ピクセルでファイルを生成します。正方形ピクセルのアセットはプロジェクトのピクセル縦横比に合わせて自動的に最適化されます。アセットを最適化すると、元のフレーム縦横比は失われます。また、アセットを最適化する前でも、フレーム縦横比はプロジェクトの縦横比とは一致しないことがあります。

例えば、正方形ピクセルのアセットを 720 x 540 で生成し、同じ縦横比で Adobe Premiere Pro DV プロジェクトに読み込むとします。この場合、アセットを最適化すると、アセットは画面の幅より広くなります。スケールコントロールを使用して、プロジェクトのフレームに収まるよう、アセットのフレームサイズを設定できます。ただし、アセットのフレーム縦横比を保持するために、アセットのクロップや黒い帯のフレームが必要になる場合がよくあります。

アセットを最適化したときにフレーム縦横比とプロジェクトのフレームサイズが一致するように、正方形ピクセルのグラフィックスまたはアニメーションプログラムでアセットを生成すると、このようなクロップやフレームの発生を防ぐことができます。最適な結果を得るには、ピクセル縦横比の設定が含まれている Adobe Photoshop や After Effects などのプログラムを使用して、プロジェクトに合うようフレームサイズとピクセル縦横比を設定します。ピクセル縦横比の設定をプログラムで使用できない場合は、フレームサイズ（例えば、720 x 540 など）を一致させないようにしてください。その代わりに、フレーム全体の縦横比をプロジェクトの縦横比（例えば、4:3 や 16:9 など）に合わせるようにします。Adobe Premiere Pro では、ビデオを自動的に調整するため、変形して表示されることはありません。

正方形ピクセルプログラムでフレームサイズが必要な場合は、プロジェクトの出力に一致するオプションを使用します。

- 4:3 DV (NTSC) または ATSC SD : 正方形ピクセルファイルを 720 x 534 で作成および保存します。
- 4:3 D1 (NTSC) : 正方形ピクセルファイルを 720 x 540 で作成および保存します。
- 4:3 DV または D1 (PAL) : ファイルを 768 x 576 で作成および保存します。
- 16:9 DV (NTSC) : ファイルを 864 x 480 で作成および保存します。
- 16:9 D1 (NTSC) : ファイルを 864 x 486 で作成および保存します。
- 16:9 DV または D1 (PAL) : ファイルを 1024 x 576 で作成および保存します。
- 16:9 1080i HD : ファイルを 1920 x 1080 で作成および保存します。
- 16:9 720p HD : ファイルを 1280 x 720 で作成および保存します。

### 再発する変換ミスを修正するには

Adobe Premiere Pro では、ルールに従ってピクセル縦横比がファイルに自動的に割り当てられます。特定タイプの画像を読み込むと、頻繁に変換ミス（変形）が発生する場合は、関連ルールを変更します。

- 1 メモ帳などのテキストエディタを開きます。
- 2 テキストエディタ内から Adobe Premiere Pro プラグインフォルダに移動します。

3 Interpretation Rules.txt という名前のファイルを開きます。

4 変更するルールを編集して「保存」を選択します。

## アセットの一般的なピクセル縦横比

### アセットの一般的なピクセル縦横比

アセット	ピクセル縦横比	用途
正方形ピクセル	1.0	フッテージのフレームサイズが $640 \times 480$ または $648 \times 486$ である場合、 $1920 \times 1080$ HD (DVCPRO HD でもない) である場合、 $1280 \times 720$ HD または HDV である場合、または非正方形ピクセルをサポートしていないアプリケーションから書き出された場合。この設定は、フィルムから転送されたフッテージや、カスタマイズしたプロジェクトに適している場合もあります。
D1/DV NTSC	0.9	フッテージのフレームサイズが $720 \times 486$ または $720 \times 480$ で、フレーム縦横比を 4:3 にする場合。この設定は、3D アニメーションアプリケーションなど、非正方形ピクセルを処理するアプリケーションから書き出されたフッテージにも適している場合があります。
D1/DV NTSC ワイドスクリーン	1.2	フッテージのフレームサイズが $720 \times 486$ または $720 \times 480$ で、フレーム縦横比を 16:9 にする場合。
D1/DV PAL	1.0666	フッテージのフレームサイズが $720 \times 576$ で、フレーム縦横比を 4:3 にする場合。
D1/DV PAL ワイドスクリーン	1.422	フッテージのフレームサイズが $720 \times 576$ で、フレーム縦横比を 16:9 にする場合。
アナモルフィック 2:1	2.0	フッテージがアナモルフィックレンズを使用して撮影された場合や、または 2:1 の縦横比のフィルムフレームからアナモルフィック転送された場合。
HDV 1080/DVCPRO HD 720 (After Effects)、HD アナモルフィック 1080Ã¡Adobe Premiere ProÃ¡	1.33	フッテージのフレームサイズが $1440 \times 1080$ または $960 \times 720$ で、フレーム縦横比を 16:9 にする場合。
DVCPRO HD 1080 (After Effects のみ)	1.5	フッテージのフレームサイズが $1280 \times 1080$ で、フレーム縦横比を 16:9 にする場合。

## 24p プロジェクト

### 24p フッテージについて

Adobe Premiere Pro は 24p フッテージをサポートしているため、24p プロジェクトのキャプチャ、読み込みおよび書き出しが簡単にできます。また、24p 用のプロジェクトプリセットも用意されているため、24p プロジェクトを作成して、通常どおりの方法でフッテージを読み込んだりキャプチャしたりできます。

Adobe Premiere Pro には、24p フッテージ再生用の 2 つのオプションがあります。どちらのオプションもフッテージが 29.97 fps で再生されるようにフッテージを変換しますが、表示とパフォーマンスが多少異なります。

Adobe Premiere Pro では、24p および 24p Advance (24PA) インターレース方式を使用してキャプチャした画像を編集できます。これらの形式では、24 プログレッシブスキャンフレーム / 秒 () で NTSC DV テープにフッテージをキャプチャすることができます。

24p モードは、プログレッシブスキャン DVD を制作する場合に便利です。Adobe Premiere Pro は 24p モードを認識するため、プログラム内でキャプチャと編集を実行できます。その後、Adobe Media Encoder を使用して Adobe Premiere Pro からファイルを書き出すことができます。ファイルを書き出した後、Adobe Encore DVD でファイルを開いて DVD を制作し、プロジェクトを 24p MPEG-2 ストリームとして DVD に直接書き出すことができます。制作した DVD は、あらゆる DVD プレーヤーで再生でき、480p 対応 (プログレッシブスキャン対応) DVD プレーヤーとテレビではインターレースによるちらつきは発生しません。または、Adobe Premiere Pro の 24p プロジェクトを、フィルムへの変換に適した静止画シーケンスなどの形式で書き出すこともできます。

**注意：**Adobe Premiere Pro は、24p 方式を使用するカメラからだけ 24p および 24pa フッテージを読み込めます。

## 24p プロジェクトを作成するには

- 1 「新規プロジェクト」をクリックするか、ファイル / 新規プロジェクトを選択します。
- 2 プリセットの読み込みパネルで、DV - 24P のフォルダの中からビデオフッテージの要件に最も適合するプリセットを選択します。

**注意：**24p フッテージをキャプチャすると、プロジェクトの設定にかかわらず、Adobe Premiere Pro はフッテージを 24p として認識して処理します。

## 24p 再生オプションを設定するには

- 1 プロジェクト / プロジェクト設定 / 一般を選択し、
- 2 「再生設定」ボタンをクリックします。
- 3 24p 変換方法パネルで、次のいずれかのオプションを選択します。

**フレームを繰り返し (ABBCD)** 必要に応じてフレームを繰り返して 29.97 fps 再生を維持します。このオプションを選択すると、CPU リソースの使用量を軽減できます。

**インターレースフレーム (2:3:3:2)** フレームをテレシネのような方式で組み合わせて、29.97 fps 再生を維持します。このオプションを選択すると、再生がスムーズになりますが、より多くの CPU リソースが使用されます。

- 4 再生設定ダイアログボックスで「OK」をクリックして、プロジェクト設定ダイアログボックスで「OK」をクリックします。

## フィルムのような質感を得るには

初期設定では、Adobe Premiere Pro は、24p プロジェクトにおいて 24p DV フッテージを 24p で再生されるように変換します。また、24p DV フッテージをタイムベースが 29.97 fps のプロジェクト内で使用することによって、フィルムのような質感を得ることもできます。

また、他社製のフィルム仕上げプラグインエフェクトをマスタークエンスに適用することもできます。このようなプラグインは、一般にテレビ映画様式への変換を行ったり、粒子感やカラー補正を追加してさまざまなフィルムストックのミュレーションを行ったりします。撮影中は照明設定を慎重に行い、三脚を使用してパンをゆっくり行うことで、重いフィルムカメラを使用して撮影したときのような効果が得られます。このような細部に気を配ることで、プロジェクトの品質はより映画に近いものになります。

- 1 プロジェクトパネルで 24p クリップを右クリックします。
- 2 「フッテージを変換」を選択します。
- 3 「フレームレート」セクションで「24p DV プルダウンに変更」をオンにします。
- 4 「OK」をクリックします。

## 24p タイムコードについて

24p フッテージを読み込んだ場合、Adobe Premiere Pro は 23.976 fps プログレッシブスキャンフッテージとして処理します。このため、24p プロジェクト内の 24p フッテージを操作する際には、タイムコードが 24 fps として表示されます。ただし、カメラは 24p フッテージを 30 fps ノンドロップフレームタイムコードで録画およびログします。キャプチャ用に 24p フッテージをログする場合は、カメラのタイムコードカウントである 30 fps ノンドロップフレームタイムコードに従ってクリップをログします。

例えば、キャプチャ用にログするクリップのインポイントが 00:01:00:28 の場合、24p プロジェクト内のオフラインクリップとして、インポイントは 00:01:00:23 と表示されます。また、ノンドロップフレームフッテージとドロップフレームフッテージを混在させると、プロジェクトとクリップのタイムコード表示が大幅に異なるようになり、分、秒およびデュレーション全体の値が同期していないように見えます。編集時には、これらの相違に注意してください。

## 24p ソースタイムコードを表示するには

30 fps のノンドロップフレームタイムコードを 24p フッテージが含まれたプロジェクトで使用すると、24p フッテージタイムコードカウントで 5 つおきにフレームがドロップされます。24p クリップのプレビューを表示すると、フレームレートは 23.976 と表示されますが、タイムベースは 29.97 で表示されます。クリップの元のタイムコードを読み取る場合は、次の操作を行います。

- 1 プロジェクトパネルでクリップを右クリックします。
- 2 フッテージを変換／ファイルのフレームレートを使用を選択します。

## パフォーマンスの向上

### スクラッチディスクについて

プロジェクトを編集すると、キャプチャしたビデオおよびオーディオファイル、最適化したオーディオファイル、手動で作成したプレビューファイル、特定の形式に書き出すときに自動的に作成されるプレビューファイルなど、プロジェクトで必要なファイルがディスクに格納されます。Adobe Premiere Pro では、最適化したオーディオファイルとプレビューファイルを使用してパフォーマンスを最適化しています。これにより、リアルタイム編集、32 bit 浮動小数点の精度による処理および効率的な出力を実現しています。

スクラッチディスクのすべてのファイルは、作業セッションが終了しても保持されます。プレビューファイルや最適化したオーディオファイルが削除された場合は、Adobe Premiere Pro によって自動的に再作成されます。

初期設定では、スクラッチディスクファイルはプロジェクトと同じ場所に格納されます。スクラッチディスクに必要な容量は、シーケンスが長くなったり、複雑になったりするほど大きくなります。最高のパフォーマンスを得るために、メディアアセット専用のハードディスクを用意して、専用のスクラッチディスクとして指定することをお勧めします。システムが複数のディスクを備えている場合は、編集／環境設定／スクラッチディスクを選択して、メディアファイルの保存に使用するディスクを指定することができます。この指定は、新規プロジェクトの設定時に行うことをお勧めします。

パフォーマンスの観点から言えば、通常は各アセットタイプに別個のディスクを割り当てるのが最適ですが、同じディスク上のフォルダを指定することもできます。次の各種類のファイル用に、スクラッチディスクの場所を個別に指定できます。

**キャプチャしたビデオ** ファイル／キャプチャを選択すると作成されるビデオファイルです。

**キャプチャしたオーディオ** ファイル／キャプチャを選択すると作成されるオーディオファイルです。

**ビデオプレビュー** シーケンス／ワークエリアをレンダリングを選択したり、ムービーファイルを書き出したり、デバイスに書き出したりすると作成されるファイルです。プレビューエリアにエフェクトが含まれている場合、プレビューファイルではそのエフェクトが最終出力の画質でレンダリングされます。

**オーディオプレビュー** シーケンス／ワークエリアをレンダリングを選択したり、クリップ／オーディオオプション／レンダリングして置き換えを選択したり、ムービーファイルを書き出したり、DV デバイスに書き出したりすると作成されるファイルです。プレビューエリアにエフェクトが含まれている場合、プレビューファイルではそのエフェクトが最終出力の画質でレンダリングされます。

**メディアキャッシュ** メディアキャッシュ機能によって作成されるファイルです。これには、最適化したオーディオファイル、PEK オーディオファイルおよびビデオインデックスファイル (MPEG) が含まれます。

**DVD エンコード** ムービーを DVD フォルダに書き出すと作成されるファイルです。

### スクラッチディスクを指定するには

スクラッチディスクは、環境設定ダイアログボックスのスクラッチディスクペインで設定します。スクラッチディスクの設定を変更する前に、パスの右側に表示される空きディスク容量を確認することができます。パスが長すぎて読めない場合は、ポインタをパス名の上に置くと、ツールチップにフルパスが表示されます。

- 1 編集／環境設定／スクラッチディスクを選択します。

**2** ダイアログボックスに表示されている各ファイルの種類用の場所を指定します。各ファイルの種類の名前（例えば、キャプチャしたビデオ）が付いたサブフォルダが作成され、関連するファイルがそこに保存されます。フルダウンメニューには、初期設定された3つの保存場所が表示されます。

**マイドキュメント** マイドキュメントフォルダにスクラッチファイルを格納します。

**プロジェクトファイルと同じ** プロジェクトファイルが保存されるフォルダと同じフォルダにスクラッチファイルを格納します。

**カスタム** 任意の場所を指定できます。「カスタム」を選択して、「参照」をクリックし、利用可能なフォルダを選択します。

## スクラッチディスクのパフォーマンスの最適化

最大限のパフォーマンスを確保するには、以下のガイドラインに従ってください。

- コンピュータで使用することができるハードディスクが1台のみである場合は、すべてのスクラッチディスクオプションを初期設定のまま使用することをお勧めします。
- スクラッチディスクを1台または複数台の別々のハードディスク上に設定します。Adobe Premiere Proでは、各種類のスクラッチディスクを専用のディスク上に（例えば、キャプチャしたビデオに1台、キャプチャしたオーディオにもう1台というように）設定することができます。
- NTFSファイル形式にフォーマットされたパーティションのみをスクラッチディスクとして指定します。FAT32パーティションは、大きなサイズのファイルをサポートしません。
- フッテージのキャプチャとスクラッチファイルの格納には、最も高速なハードディスクを指定します。オーディオプレビューファイルとプロジェクトファイルには、低速なディスクを指定してもかまいません。
- コンピュータに接続されているディスクのみを指定します。ネットワーク上のハードディスクは一般的に低速であるため、推奨できません。また、スクラッチディスクのファイルには常にアクセスが必要になるため、リムーバブルメディアの使用は避けてください。スクラッチディスクのファイルは、プロジェクトごとに保持され、プロジェクトを閉じても失われません。これらのファイルは、関連付けられているプロジェクトを再度開いたときに、再利用されます。スクラッチディスクのファイルをリムーバブルメディアに格納した場合、そのメディアがドライブから取り出されると、スクラッチディスクを使用できなくなります。
- 一台のディスクをいくつかのパーティションに分割し、各パーティションをスクラッチディスクとして使用することができます。ただし、単一のドライブという仕組みがボトルネックになり、パフォーマンスは向上しません。最良のパフォーマンスを得るには、物理的に別のドライブにスクラッチディスク領域を設定します。

## プロジェクトの修正

### 修正を行うには

変更を加える必要がある場合や、間違いに気づいた場合は、作業を取り消すことができます。取り消すことができるのは、ビデオプログラムを変更する操作のみです。例えば、編集は取り消すことができますが、ウィンドウのスクロールは取り消すことができません。

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- 前回の変更を取り消すには、編集／取り消しを選択します（Adobe Premiere Proのパネルでプロジェクトに対して最近加えた変更は、新しいものから100件まで取り消すことができます）。
- プロジェクトを開いてから現在までの間で、特定の時点までジャンプするには、ヒストリーパネルで項目を選択します。
- プロジェクトの前回保存時よりも後に行ったすべての変更を取り消すには、ファイル／復帰を選択します。
- プロジェクトの前回保存時よりも前に行った変更を取り消すには、Premiere自動保存フォルダにある、以前のバージョンのプロジェクトを開き、ファイル／別名で保存を選択して、Premiere自動保存フォルダ以外の場所にプロジェクトを保存します。保存されるプロジェクトバージョンの数は、自動保存の環境設定に応じて変わります。

- 例えばプログレスバーが表示されている場合など、変更処理中に変更を停止するには、Esc キーを押します。
- 変更を適用しないでダイアログボックスを閉じるには、「キャンセル」をクリックします。
- 適用したエフェクトのすべての値を初期設定値に戻すには、エフェクトコントロールパネルで、そのエフェクトのリセットボタンをクリックします。

## 関連項目

25 ページの「自動保存設定を変更するには」

26 ページの「自動保存されたプロジェクトを開くには」

## ヒストリーパネル

現在の作業セッション中の任意の時点までプロジェクトの状態を戻すには、ヒストリーパネルを使用します。プロジェクトに変更を適用するたびに、そのプロジェクトの新しい状態がパネルに追加されます。選択した状態からプロジェクトを修正することもできます。キャプチャパネルとタイトルパネルでのアクションは、ヒストリーに状態が記録されません。

ヒストリーパネルの使用については、次のガイドラインを参考にしてください。

- パネル、ウィンドウ、環境設定など、プログラム全体に対する変更は、プロジェクト自体への変更ではないので、ヒストリーパネルには追加されません。
- プロジェクトを閉じてから再度開くと、以前の状態はヒストリーパネルには表示されません。
- 最も古い状態はリストの先頭にあり、最も新しい状態はリストの末尾にあります。
- 各状態は、プロジェクトの変更に使用されたツールまたはコマンドの名前と、そのツールまたはコマンドを表すアイコンでリストされます。一部のアクションでは、タイトルなどのアクションによって影響を受ける各パネルの状態が生成されます。そのようなパネルで実行するアクションは、ヒストリーパネルでは単一の状態として扱われます。
- 状態を選択すると、その状態よりも下にある状態がグレー表示されます。これは、選択した状態からプロジェクトを操作した場合に削除される変更を示すためです。
- 状態を選択してプロジェクトを変更すると、それ以降のすべての状態が削除されます。

## ヒストリーパネルを操作するには

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- 状態を選択するには、ヒストリーパネルで状態の名前をクリックします。
- ヒストリーパネル内を移動するには、パネルのスライダまたはスクロールバーをドラッグするか、パネルメニューの「次のフレーム」または「前のフレーム」を選択します。
- プロジェクトの状態を削除するには、該当する状態を選択します。次に、パネルメニューの「削除」を選択するか、削除アイコンをクリックして、「OK」をクリックします。または、Alt キーを押しながら削除アイコンをクリックします。
- すべての状態をヒストリーパネルから消去するには、パネルメニューの「ヒストリーを消去」を選択します。

# 第 4 章：Adobe Bridge

## Bridge の基本

### Adobe Bridge について

Adobe Bridge は、Adobe Creative Suite および Adobe Production Studio と共に提供されるクロスプラットフォーム アプリケーションです。Adobe Bridge を使用すると、印刷、Web、テレビ、DVD、フィルムおよびモバイルデバイス用のコンテンツを作成するために必要なアセットを効率的に整理、参照および検索できます。Adobe Bridge では、PSD や PDF などのネイティブなアドビファイルおよびアドビ以外のアプリケーションのファイルを、簡単にアクセスできるように管理できます。アセットを、必要に応じてレイアウト、プロジェクトおよびコンポジションにドラッグしたり、プレビューしたりできます。また、メタデータ（ファイル情報）を追加してファイルの検索を容易にすることもできます。

**ファイルの参照** Bridge では、画像ファイルの表示、検索、並べ替え、管理、および処理を行うことができます。新規フォルダの作成や、ファイルの名前変更、移動、削除、メタデータの編集、画像の回転、バッチ処理の実行も Bridge で行うことができます。また、デジタルカメラや DV カメラから読み込んだファイルやデータの情報を表示することもできます。

**Version Cue** Adobe Creative Suite 2 と併用する場合は、Bridge で集中管理しながら、Adobe Version Cue<sup>\*</sup> を使用できます。プロジェクト内の各ファイルはすべて、ネイティブアプリケーションを起動することなく、Bridge から参照できます。アドビアプリケーション以外のファイルもこの方法で参照できます。また、新しい Version Cue プロジェクトの作成、プロジェクトの削除、バージョンの作成、代替案の保存、およびアクセス権の設定も Bridge から行うことができます。

**注意：**Adobe Version Cue は Production Studio には含まれていません。

**Bridge Center** Adobe Creative Suite 2をお持ちの場合は、Adobe Bridge に含まれる Bridge Center を使用して、Web ブラウザでのニュースリーダーの表示、最近行った処理の表示、アドビ製品の使い方のヒントの参照、ファイルグループの保存などを行うことができます。Adobe Creative Suite 2 ユーザはさらに、Bridge を使用して、カラーマネジメントの設定を指定したり、ワークフローの自動化に役立つスクリプトにアクセスしたりすることもできます。

**注意：**Bridge Center は Production Studio には含まれていません。

**Camera Raw** Adobe Photoshop<sup>\*</sup> または Adobe After Effects がインストールされている場合は、Camera Raw ファイルを Bridge で開くかまたは取り込み、編集して、Photoshop 互換の形式で保存できます。Photoshop を起動しなくとも、Camera Raw のダイアログボックスで画像の設定を直接編集することができます。Photoshop または After Effects がインストールされていなくても、Bridge で Camera Raw ファイルをプレビューすることはできます。

**Stock Photos** Bridge のお気に入りパネルで、Adobe Stock Photos をクリックし、ロイヤリティフリーの画像が豊富に揃ったライブラリを検索することができます。画像を購入する前に、低解像度バージョンの画像を無料でダウンロードして、プロジェクト内で試用することができます。

**カラーマネジメント** Bridge は、複数の Adobe Creative Suite 2 アプリケーション間でカラー設定を同期させる場合にも使用できます。同期すると、どの Creative Suite アプリケーションで表示した場合にも同じカラーが再現されるようになります。

### 関連項目

50 ページの「Adobe Stock Photos について」

### Bridge 作業エリア

以下に Adobe Bridge ウィンドウの主要なコンポーネントを示します。

**フォルダの場所メニュー** フォルダ階層と、お気に入りのフォルダ、最近使用したフォルダが一覧表示されます。このメニューを使用すると、表示対象のアイテムが含まれるフォルダをすばやく検索できます。このメニューは、Bridge ウィンドウの一番上に表示されます。

**お気に入りパネル** フォルダ、Adobe Stock Photos およびコレクションにすばやくアクセスできます。Adobe Creative Suite 2 を使用している場合は、Version Cue および Bridge Center にもアクセスできます。

**フォルダパネル** フォルダ階層を表示します。この階層を使用して、目的のフォルダに移動できます。

**プレビューパネル** 選択したファイルのプレビューを表示します。このプレビューは、コンテンツエリアに表示されるサムネール画像とは異なるものであり、通常はサムネール画像より大きく表示されます。プレビューのサイズは縮小または拡大することができます。

**メタデータパネル** 選択したファイルのメタデータ情報が表示されます。複数のファイルを選択した場合は、共通のデータ（キーワード、作成日、露出量の設定など）が一覧表示されます。

**キーワードパネル** 画像にキーワードを付加して整理することができます。

## Bridge を起動および終了して、アプリケーションに戻るには

次のいずれかの操作を行います。

- ・ どのアプリケーションからの場合も、Bridge を開くには、ファイル／参照を選択します。
  - ・ (Windows) Bridge を直接開くには、スタートメニューから Adobe Bridge を選択します。
  - ・ (Macintosh) Bridge を直接開くには、Adobe Bridge アイコン  をダブルクリックします。初期設定では、このアイコンは、アプリケーション ¥ Adobe Bridge フォルダにあります。
  - ・ Bridge を終了するには、ファイル／終了 (Windows) または Bridge / Bridge を終了 (Macintosh) を選択します。
  - ・ Bridge の起動元である直前のアプリケーションに戻るには、ファイル／[ アプリケーション ] に戻るを選択します。
-  Production Studio がインストールされている場合は、いずれかの Production Studio アプリケーションからファイル／参照を選択して Bridge を起動し、ファイルをダブルクリックすると、そのアプリケーションでファイルを開くかまたは取り込むことができます。例えば、Adobe Premiere からファイル／参照を選択し、Photoshop ファイルをダブルクリックした場合は、ファイルは Photoshop で開かれずに、Premiere のプロジェクトパネルに追加されます。

### 関連項目

42 ページの「Bridge でファイルを管理するには」

## Bridge ウィンドウを作成したり閉じたりするには

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- ・ ファイル／新規ウィンドウを選択して、Bridge ウィンドウを表示します。
- ・ ファイル／ウィンドウを閉じるを選択します。Windows では、このコマンドにより Bridge も終了されます。

### 関連項目

35 ページの「Bridge 作業エリア」

## Bridge をコンパクトモードで使用するには

Bridge ウィンドウを縮小したい場合は、コンパクトモードに切り替えます。コンパクトモードでは、パネルが非表示になり、コンテンツエリアが簡素な表示になります。Bridge コマンドの一部は、ウィンドウの右上にあるポップアップメニューから引き続き使用できます。

コンパクトモードの Bridge ウィンドウは、初期設定ですべてのウィンドウの前面に表示されます（フルモードでは、Bridge ウィンドウをアプリケーションウィンドウの背後に移動できます）。ウィンドウが常に前面に表示されていると、他のアプリケーションでの作業中にも、いつでも表示を確認したり使用したりできるので便利です。例えば、使用する予定のファイルを選択した後でコンパクトモードを使用すると、必要に応じて、それらのファイルをアプリケーション内にドラッグすることができます。

1 コンパクトモードに切り替えボタン  をクリックします。

2 次のいずれかの操作を行います。

- Bridge ウィンドウの右上にあるメニューからコマンドを選択します。
- コンテンツエリアを非表示にして、Bridge ウィンドウをさらに縮小するには、ウルトラコンパクトモードに切り替えボタン □ をクリックします。このボタンをもう一度クリックすると、コンパクトモードに戻ります。
- フルモードに切り替えボタン □ をクリックすると、フルモードに戻り、コンテンツエリアとパネルが表示されます。フルモードでは、Bridge を現在のアプリケーションウィンドウの背面に移動することができます。

## 関連項目

35 ページの「Bridge 作業エリア」

## Bridge ウィンドウを調整するには

Bridge ウィンドウの表示は、パネルを移動およびサイズ変更して調整することができます。例えば、プレビューパネルを拡大すれば、より大きなサムネールを表示することができます。ただし、Bridge ウィンドウの外にパネルを移動することはできません。

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- パネルのタブを上下にドラッグして、別のパネルエリアに移動します。
- パネルの間にある区切り線をドラッグして、パネルの大きさを変更します。
- パネルとコンテンツエリアの間にある垂直方向の区切り線を左右にドラッグして、パネルまたはコンテンツエリアのサイズを変更します。
- Bridge ウィンドウの左下にあるパネルを表示 / 非表示ボタン ◀▶ をクリックすると、パネルの表示と非表示を切り替えることができます。
- 「表示」を選択し、表示と非表示を切り替えるパネルの名前を選択します。

## 関連項目

35 ページの「Bridge 作業エリア」

## Bridge ワークスペースを選択するには

Bridge では、作業エリアの特定の構成またはレイアウトのことをワークスペースといいます。既製のワークスペースを選択することも、自分で保存しておいたカスタムワークスペースを選択することもできます。

❖ ウィンドウメニューで、使用するワークスペース名を選択するか、ウィンドウ / ワークスペースを選択してから次のいずれかのコマンドを選択します。

**ライトボックス** Bridge のコンテンツエリアのみを表示し、ファイルの表示に集中することができます。

**ファイルナビゲータ** コンテンツエリアをサムネール表示で表示し、さらにお気に入りパネルとフォルダパネルを表示します。

**メタデータフォーカス** コン텐츠エリアをサムネール表示で表示し、さらにメタデータパネルを目立つように表示します。

**フィルムストリップフォーカス** コン텐ツエリアのみをフィルムストリップ表示で表示します。

## Bridge ワークスペースを保存したり削除したりするには

現在の Bridge のレイアウト（作業エリアの構成）をワークスペースとして保存し、後で再利用することができます。Bridge のさまざまな構成を保存しておくと、さまざまな作業エリアのレイアウトをすばやく切り替えながら作業することができます。例えば、あるワークスペースを使用して新しい写真を並べ替えてから、別のワークスペースを使用して Adobe InDesign® ファイルを操作することができます。

❖ ウィンドウ／ワークスペースを選択し、次のいずれかのコマンドを選択します。

**ワークスペースを保存** 現在の Bridge のレイアウトをワークスペースとして保存します。保存しておくと、パネルを移動したりコンテンツエリアの表示を変更した後でも、以前のレイアウトに戻して使用することができます。このコマンドを選択した場合は、ワークスペースの名前を入力して、「保存」をクリックします。ワークスペースにキーボードショートカットを割り当てたり、ワークスペースの一部として Bridge ウィンドウの位置を保存するかどうかを指定することもできます。

**ワークスペースを削除** 保存されているワークスペースを削除します。このコマンドを選択した場合は、メニューからワークスペースを選択し、「削除」をクリックします。

**初期設定のワークスペースにリセット** ワークスペースを初期設定に戻します。

## Bridge の環境設定を行うには

1 編集／環境設定（Windows）または Bridge ／環境設定（Macintosh）を選択します。

2 左側で次のいずれかの環境設定のカテゴリーを選択します。

**一般** 一般的な外観の設定を制御します。

**メタデータ** メタデータパネルに表示するセクションとフィールドを制御します。

**ラベル** 各カラーラベルに名前を割り当てます。また、ファイルにラベルとレーティングを割り当てるためのキーボードショートカットで、Ctrl キーを押す必要があるかどうかを指定します。

**ファイルタイプの関連付け** Bridge から指定したタイプのファイルを開くために使用するアプリケーションを指定します。すべてのファイルタイプについて、アプリケーションの名前（または「なし」）をクリックし、「参照」をクリックして使用するアプリケーションを指定することができます。また、ファイルタイプの関連付けを初期設定にリセットすることも、関連付けられたアプリケーションがないファイルタイプを非表示にすることもできます。この設定は、Bridge でファイルを開く場合にのみ、エクスプローラ（Windows）および Finder（Macintosh）の設定よりも優先して適用されます。

**Adobe Stock Photos** Adobe Stock Photos の設定を指定します。

**詳細設定** キャッシュオプション、言語オプションなどの詳細設定を指定します。

3 「OK」をクリックします。

## 関連項目

38 ページの「Bridge の一般環境設定」

39 ページの「Bridge の詳細環境設定」

58 ページの「Adobe Stock Photos の環境設定を行うには」

## Bridge の一般環境設定

次のうち任意の一般環境設定を設定して、「OK」をクリックします。

**背景** サムネールが表示されるコンテンツエリアの明るさを指定します。

**ツールヒントを表示** ポインタをアイテムの上に置いたときに Bridge のヘルプ情報を表示するかどうかを指定します（この環境設定は、アイテムのメタデータを表示する Version Cue のツールヒントの設定には影響しません）。

**サムネールと共に表示する追加のメタデータ行** コンテンツエリアにサムネールと共に追加のメタデータ情報を表示するかどうかを指定します。このオプションを選択した場合は、関連するメニューから表示するメタデータのタイプを選択できます。最大 3 行の追加の情報を表示できます。

**お気に入りに表示する項目** お気に入りパネルに表示するアイテムを指定します。持っていないアイテムがある場合は、それらのアイテムのオプションが薄く表示されます。

**エクスプローラでスクリプトを表示 (Windows) または Finder でスクリプトを表示 (Macintosh)** スクリプト（ツールメニューで選択できるコマンド）が含まれるフォルダを開きます。

**すべての警告ダイアログボックスを初期化** Bridge の警告通知を初期設定にリセットします。

## Bridge の詳細環境設定

次のうち任意の詳細環境設定を設定して、「OK」をクリックします。

**処理するファイルの最大サイズ** Bridge で自動的にサムネールを作成するドキュメントファイルの最大サイズを指定します。大きなファイルを表示するとパフォーマンスが低下することがあります。

**「フォルダの場所」のポップアップに表示する最近使用したフォルダの数** フォルダの場所メニューに表示される最近表示したフォルダの数を設定します。

**言語** Bridge のインターフェイスで使用する言語を設定します。

**ダブルクリックして Camera Raw 設定を Bridge で編集** このオプションがオンの場合、Camera Raw ファイルが Bridge の Adobe Camera Raw ダイアログボックスで開きます。

**集中管理されたキャッシュファイルを使用** 表示する各フォルダ用に作成される 2 つのキャッシュファイルを集中管理されたフォルダ内に配置します。集中管理されたキャッシュは、一般に、分散されたキャッシュよりも簡単に使用できます。例えば、キャッシュを集中管理している場合は、キャッシュを削除するときに複数の場所を検索する必要がありません。この集中管理されたフォルダの新しい名前または場所を指定するには、「選択」をクリックします。

**可能な場合は分散キャッシュファイルを使用** 表示する各フォルダ用に作成される 2 つのキャッシュファイルを、表示したフォルダ内に配置します（可能な場合）。作成済みの CD 上にあるフォルダを表示した場合などでは、キャッシュファイルをそのフォルダに配置することが不可能です。そのような場合は、Bridge によって、代わりに集中管理されたフォルダにキャッシュファイルが配置されます。ただし、CD 作成時に分散キャッシュを使用すると、CD に書き込まれるフォルダ内に既にキャッシュがあるので、キャッシュを CD に書き出す必要がありません。

**注意：**キャッシュファイルは隠しファイルです。Bridge でキャッシュファイルを表示するには、表示／隠しファイルを表示を選択します。

## Bridge でキャッシュを操作するには

キャッシュには、一度表示したフォルダを再表示する際の読み込み時間を短縮するために、サムネール、メタデータ、およびファイル情報が保存されます。ただし、キャッシュの保存にはディスクスペースが必要です。

**注意：**キャッシュをクリアすると、メタデータキャッシュとサムネールキャッシュが削除されます。メタデータをファイルに書き込めない場合は、ラベルとレーティングの情報も失われます。

❖ ツール／キャッシュサブメニューから次のいずれかのコマンドを選択します。

**サブフォルダのキャッシュを作成** 選択したフォルダとそのフォルダ内のすべてのフォルダ（他のフォルダへのエイリアス／ショートカットを除きます）のキャッシュをバックグラウンド処理で作成します。これによって、サブフォルダ内を表示するときのキャッシュ表示までの時間を短縮できます。

**このフォルダのキャッシュをクリア** 選択したフォルダのキャッシュをクリアします。このコマンドは、フォルダのキャッシュが古くなり、再作成する必要があると思われる場合に便利です。

**すべてのキャッシュをクリア** 集中管理されたキャッシュと現在表示しているフォルダ内の分散キャッシュをクリアし、ハードディスクドライブの空き容量を増やします。このコマンドは、それ以外のローカルキャッシュはクリアしません。

**キャッシュを書き出し** キャッシュを書き出すと、既に生成されたキャッシュで CD を作成できます。フォルダキャッシュは、フォルダ内に書き込まれるので、サムネールキャッシュとメタデータキャッシュは CD を作成した後で使用できます。このオプションは、環境設定ダイアログボックスで「集中管理されたキャッシュファイルを使用」を選択した場合のみアクティブになります。

## Bridge のファイルとフォルダ

### Bridge でファイルとフォルダのサムネールを表示するには

Bridge のコンテンツエリアには、選択したフォルダのファイルやフォルダのサムネールと、それに関する情報が表示されます。コンテンツエリアにファイルとフォルダを表示する方法は指定することができます。

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- Bridge ウィンドウの一番下にあるサムネールスライダ  をドラッグして、サムネールのサイズを調整します。
- 表示／サムネールを選択して、アイテムをグリッド内に表示します。
- 表示／フィルムストリップを選択して、スクロールリストにサムネールを表示します。この場合、現在選択しているアイテムが大きなサムネールで表示されます。大きなサムネールのすぐ下にある戻るボタンまたは進むボタンをクリックして、前のサムネールまたは次のサムネールに移動できます。フィルムストリップの方向切り替えボタン  をクリックして、スライドショーを水平方向から垂直方向に変更します。フィルムストリップ表示で、PDF のプレビューをページごとに表示することができます。
- 表示／詳細を選択して、サムネールと選択したファイルに関する情報のスクロールリストを表示します。
- 表示／バージョンと代替案を選択し、各アイテムの Version Cue の代替案とバージョンのサムネールを含む、サムネールのスクロールリストを表示します (Adobe Creative Suite 2 のみ)。そのファイルが含まれる代替案グループ、またはファイルの以前のバージョンを作成していない場合は、現在のファイルのみが表示されます。コンテンツエリアの右上にある「代替案表示」または「バージョン表示」をクリックして、代替案またはバージョンのサムネールを表示します。代替案表示では、現在のフォルダに含まれていないファイルを含む代替案グループを作成することもできます。
- 表示／サムネールのみを表示を選択して、テキスト情報のないサムネールを表示します。ただし、この場合でもサムネールの上にポインタを置いたときには Version Cue のツールヒントに Version Cue の情報が表示されます。
- 表示／スライドショーを選択し、サムネールを画面全体に表示されるスライドショーとして表示します。この方法は、フォルダ内のすべてのグラフィックファイルの大きなバージョンを簡単に表示して操作したい場合に使用します。このコマンドを選択すると、スライドショーの使い方に関する指示が画面に表示されます。

 使用している表示方法によっては、コンテンツエリア内のサムネール上にポインタを置くと、追加の情報が表示されます。Version Cue プロジェクト内のファイルの場合は (Adobe Creative Suite のみ)、ファイル／バージョンまたはファイル／代替案も選択できます。このコマンドで表示されるダイアログボックスを使用すると、Bridge のコンテンツエリアで表示方法を選択しなくとも、ファイルのバージョンまたは代替案を操作できます。

### Bridge でのファイルとフォルダの表示方法を指定するには

コンテンツエリアにサムネールとして表示するファイルとフォルダのタイプと、それらを表示する順序を指定することができます。

❖ 表示メニューから次のいずれかのコマンドを選択します。

- 「並び替え」を選択し、ファイルを並べ替える順序を選択します。降順ではなく昇順で並べ替えるには、「昇順」を選択します。ファイルを最近ドラッグしたものから順番に並べ替えるには、「手動」を選択します。
- 「隠しファイルを表示」は、キャッシュファイルや、以前に Version Cue プロジェクトから削除された (ただしコンピュータからは削除されていない) Version Cue ファイルなどの隠しファイルを表示します。
- 「フォルダを表示」は、フォルダと個々のファイルを表示します。
- 「すべてのファイルを表示」は、タイプに関係なくすべてのファイルを表示します。Bridge では通常表示されないアドビ以外のファイルも表示されます。
- 「グラフィックファイルのみを表示」は、EPS、JPEG、BMP、PS、TIFF、GIF などのグラフィックファイル形式のファイルのみを表示します。
- 「Camera Raw ファイルのみを表示」は、Camera Raw ファイルのみを表示します。
- 「ベクトルファイルのみを表示」は、Adobe Illustrator® などのグラフィック作成アプリケーションで作成されたファイル、および EPS ファイルと PS ファイルのみを表示します。

- コンテンツエリアを更新するには、「更新」を選択します（またはフォルダパネルメニューから「更新」を選択します）。これは、例えば、コンテンツエリアの表示が自動的に更新されない Version Cue 操作を実行している場合に便利です。Bridge を閉じて再び開いたときにも表示が更新されます。

Bridge ウィンドウの右上にある「フィルタなし」をクリックし、レーティングまたはラベルを基にして表示するファイルを選択することもできます。フィルタなしメニューは、表示／並び替えコマンドとは関係なく動作します。

## Bridge でフォルダとファイルを操作するには

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- フォルダパネルを選択し、表示するフォルダをクリックして選択します。フォルダの横にあるプラス記号（Windows）または三角形（Macintosh）をクリックするか、フォルダをダブルクリックすると、フォルダ内のサブフォルダを開くことができます。
- お気に入りパネルを選択し、表示するフォルダをクリックして選択します。
- フォルダの場所メニューからフォルダを選択します。メニューの横にある前へ戻るボタン、次へ進むボタン、または 1 つ上のレベルへ移動ボタンをクリックし、メニューに表示される現在のフォルダ内で移動します。

## 関連項目

40 ページの「Bridge でのファイルとフォルダの表示方法を指定するには」

## Bridge でファイルを選択するには

ファイルを使用するには、ファイルを選択する必要があります。複数のファイルを一度に選択することもできます。

❖ 現在のフォルダで、次のいずれかの操作を行います。

- ファイルのサムネールをクリックします。
- 連続した複数のファイルを選択するには、Shift キーを押しながらそれらのファイルをクリックします。
- 連続していない複数のファイルを選択するには、Ctrl キー（Windows）または Command キー（Macintosh）を押しながらクリックします。
- すべてのラベル付きファイルまたはすべてのラベルなしファイルを選択するには、編集／ラベル付きを選択または編集／ラベルなしを選択します。
- 現在の選択と反対のアイテムを選択するには、編集／選択・非選択項目を入れ替えを選択します。

## Bridge でファイルを開くには

Bridge では、Adobe アプリケーション以外で作成されたファイルも開くことができます。

1 現在のフォルダでファイルを選択します。

2 次のいずれかの操作を行います。

- ファイル／開くを選択します。
- Enter キーまたは Return キーを押します。
- コンテンツエリアまたはプレビューパネルでファイルをダブルクリックします。
- ファイル／アプリケーションを指定して開くを選択し、ファイルを開くアプリケーションの名前を選択します。
- 開いている Illustrator ドキュメントなどのファイルをアプリケーションの作業エリアにドラッグして開きます。
- ファイルをアプリケーションのアイコンの上にドラッグします。
- ファイル／Camera Raw で開くを選択し、Adobe Camera Raw でのファイルの設定を編集します。
- ファイル／Adobe Encore DVD で読み込むを選択し、使用するファイルのタイプ（アセット、メニュー、タイムラインまたはスライドショー）を選択します（Windows のみ）。

 いざれかの Production Studio アプリケーションからファイル／参照を選択して Bridge を起動し、ファイルをダブルクリックすると、そのアプリケーションでファイルを開くかまたは取り込むことができます。

## Bridge でファイルを管理するには

Adobe Bridge を使用すると、ファイルのドラッグ＆ドロップ、フォルダ間での移動、コピーと複製、およびその他の操作を簡単に行うことができます。

**注意：**Adobe Creative Suite 2 を使用している場合は、Bridge から Adobe Version Cue を使用してファイルを管理することもできます。また、Version Cue プロジェクト内に保管されているファイルの改訂を作成したり、管理したりすることもできます。Version Cue は、ワークグループでファイルを共同で管理する環境としても便利です。Adobe Creative Suite のファイルだけでなく、アドビのその他のファイルや、アドビ以外のファイルも管理できます。

❖ 次のいざれかの操作を行います。

**ファイルを削除するには** ファイルを選択し、削除ボタン  をクリックするか、Delete キーを押します。

**ファイルとフォルダをコピーするには** ファイルまたはフォルダを選択して編集／コピーを選択するか、Ctrl キー (Windows) または Option キー (Macintosh) を押しながらファイルまたはフォルダを別のフォルダにドラッグします。

**ファイルを別のフォルダに移動するには** ファイルを選択し、別のフォルダにドラッグします (Adobe Stock Photos の検索では、一部の画像が低解像度版サムネールになっていることがあるため、画像を別のエリアにドラッグすることができません。低解像度版画像をドラッグするには、まず画像をダウンロードし、ダウンロードされた低解像度版のフォルダから画像をドラッグします)。

 電子メールメッセージにすばやく画像を添付するには、Bridge から画像をドラッグし、電子メールメッセージ内にドロップします。

**オペレーティングシステム内のファイルの場所を表示するには** ファイルを選択し、ファイル／エクスプローラで表示 (Windows) またはファイル／Finder で表示 (Macintosh) を選択します。

**コレクション内のファイルの場所を探すには** ファイルを選択し、ファイル／Bridge で表示を選択します。コレクションとは、検索条件が保存されたものです。初期設定では、選択したファイルがコレクション内にある場合は、検索結果フォルダ内にあるファイルとして一覧表示されます。「Bridge で表示」を選択すると、ファイルが置かれている場所に移動します。

**ファイルをアプリケーション内に配置するには** 目的のファイルを選択し、ファイル／配置を選択してから、アプリケーションの名前を選択します。例えば、このコマンドを使用して、JPEG 画像を Illustrator 内に配置することができます。また、Bridge からアプリケーションにファイルをドラッグすることもできます。ファイルによっては、ファイルを配置するドキュメントを最初に開いておく必要があります。

**ファイルを Bridge の外部にドラッグするには** ファイルを選択し、それらをデスクトップまたは別のフォルダにドラッグします。この操作により、ファイルがデスクトップまたはフォルダに移動します。

**ファイルを Bridge 内にドラッグするには** デスクトップ上、フォルダ内、またはドラッグ＆ドロップをサポートする別のアプリケーション内にあるファイル（複数可）を選択し、Bridge のコンテンツエリアにドラッグします。ファイルは、現在のフォルダから Bridge で表示されているフォルダに移動します（ドラッグしているファイルが、Bridge 以外のマウントされたボリューム内にある場合は、ファイルが Bridge 内にコピーされます）。

 ファイルまたはフォルダをプレビューパネルにドラッグすると、Bridge にフォルダの内容が表示されます。

## Bridge でフォルダを管理するには

❖ 次のいざれかの操作を行います。

**新しいフォルダを作成するには** ファイル／新規フォルダを選択します。次に、コンテンツエリアにフォルダが表示されたら名前を入力します。

**フォルダを削除するには** フォルダを選択し、Delete キーを押します。

**お気に入りにフォルダを追加するには** フォルダの場所メニューまたはフォルダパネルからフォルダを選択するか、コンテンツエリアでフォルダを選択します。ファイル／お気に入りに追加を選択します。コンテンツエリアからお気に入りパネルにフォルダをドラッグすることもできます。

**お気に入りからフォルダを削除するには** お気に入りパネルで、削除するフォルダを選択します。ファイル／お気に入りから削除を選択します。

**お気に入りパネルでフォルダを整理し直すには** パネル内でフォルダを目的の場所にドラッグします。

### Bridge で画像を回転するには

Bridge で JPEG、PSD、TIFF、および Camera Raw ファイル画像を回転することができます。Bridge で画像を回転すると、その画像が作成されたアプリケーションでも画像が回転する場合があります。回転は、画像ファイル内のデータには影響しません。

1 コンテンツエリアで画像（複数可）を選択します。

2 編集／90° 回転（時計回り）、編集／90° 回転（反時計回り）、または編集／180° 回転を選択します。

### Bridge でファイルにラベルを付けるには

ファイルに特定のカラーのラベルを付けることで、柔軟な方法で、多数のファイルにすばやくマークを付けることができます。表示／並び替えメニューまたはfiltratなしボタンを使用すると、ファイルをラベルに基づき表示することができます。

例えば、多数の画像を読み込んで、Bridge で表示しているとします。新しい画像を 1 つずつ確認しながら、保存したい画像にラベルを付けることができます。この作業の後にfiltratなしボタンを使用すると、特定の色でラベルを付けたファイルを表示して、操作することができます。

環境設定ダイアログボックスでラベルに名前を割り当てることができます。この名前は、ラベルを適用したときにファイルのメタデータに追加されます。

**注意：**Bridge でフォルダを表示した場合、別のオプションを選択しない限り、ラベル付きのファイルとラベルなしのファイルの両方が表示されます。また、キャッシュをクリアすると、XMP の書き込みをサポートしていないファイル（BMP、DCS、Pict、PS6 PDF、PSB ファイルなど）、ロックされたファイル、または読み取り専用のファイル（CD に収録されたファイルなど）からラベルが削除されます。

1 ファイル（複数可）を選択します。

2 次のいずれかの操作を行います。

- ファイルにラベルを付けるには、ラベルメニューから色を選択します。
- ファイルからラベルを削除するには、ラベル／ラベルなしを選択します。

### 関連項目

40 ページの「Bridge でのファイルとフォルダの表示方法を指定するには」

### Bridge でファイルをレーティングするには

0 から 5 までの星を付けることでファイルにレーティングを割り当てることができます。表示／並び替えメニューまたはfiltratなしボタンを使用すると、ファイルをレーティングに基づき表示することができます。

例えば、多数の画像を読み込んで、Bridge で表示しているとします。新しい画像を 1 つずつ確認しながら、画像に最高から最低までのレーティングを付けることができます。この作業の後には、4 つ星または 5 つ星のレーティングを付けたファイルのみを表示して、操作することができます。

1 ファイル（複数可）を選択します。

**2** 次のいずれかの操作を行います。

- サムネール表示で、ファイルに付ける星の数を表すドットをクリックします（非常に小さなサムネール表示にはドットが表示されません。必要な場合は、ドットが表示されるまでサムネール表示の大きさを変更してください）。
- ラベルメニューからレーティングを選択します。
- 星を1つ追加または削除するには、ラベル／レーティングを上げる、またはラベル／レーティングを下げるを選択します。
- すべての星を削除するには、ラベル／レーティングなしを選択します。

**関連項目**

40ページの「Bridgeでのファイルとフォルダの表示方法を指定するには」

**Bridgeでファイルとフォルダを検索するには**

Bridgeを使用して検索を実行することができます。複数の検索条件を追加して、検索を絞り込むことができます。検索条件をコレクションとして保存すれば、同じ検索を後で再び実行することができます。

- 1 編集／検索を選択します。
- 2 検索ダイアログボックスで、検索場所メニューからソースフォルダを選択します。初期設定では、現在アクティブなフォルダがメニューに表示されます。別のフォルダに移動するには、「参照」ボタンをクリックします。
- 3 (オプション) ソースフォルダ内のサブフォルダ内も検索するには、「すべてのサブフォルダを含む」を選択します。
- 4 (オプション) 現在のバージョンに加えて以前のバージョンの Adobe Version Cue ファイルも検索するには、「Version Cue ファイルの以前のバージョンを検索」を選択します (Adobe Creative Suite 2のみ)。
- 5 (オプション) 新しい Bridge ウィンドウに検索結果を表示するには、「検索結果を新しいブラウザウィンドウに表示」を選択します。このオプションを選択しない場合、検索結果は、現在のウィンドウのコンテンツエリアに表示されます。
- 6 左側の検索条件メニューからオプションを選択して、検索の条件を選択します。
- 7 中央の検索条件メニューで制約条件を選択します。
- 8 必要に応じて、右側のテキストボックスに検索テキストを入力します。AND、OR、\* (ワイルドカード) などの基本的な検索条件を入力することができます。
- 9 検索条件を追加するには、プラス記号ボタンをクリックします。検索条件を削除するには、マイナス記号ボタンをクリックします。
- 10 「検索」をクリックします。検索条件に一致するファイルが表示され、各ファイルに移動することができます。
- 11 (オプション) 同じ検索を再び実行するために検索条件を保存するには、「コレクションとして保存」をクリックします。コレクションの名前を入力します。後で実行するときに同じフォルダから検索するには、「現在のフォルダから検索を開始」を選択します。次に、「保存」をクリックします。検索条件は、お気に入りパネルに一覧表示されるコレクションフォルダに保存されます。

**関連項目**

44ページの「コレクションとして保存した検索条件を使用して検索するには」

**コレクションとして保存した検索条件を使用して検索するには**

検索ダイアログボックスの「コレクションとして保存」オプションを使用して検索条件を保存した場合は、そのコレクションを使用してその検索を再び実行することができます。

- 1 お気に入りパネルまたは検索場所メニューでコレクションを選択します。
- 2 目的のコレクションをダブルクリックします。

新しい Bridge ウィンドウに検索結果が表示されます。

## 関連項目

44 ページの「Bridge でファイルとフォルダを検索するには」

# Bridge での自動化されたタスクの実行

## Bridge で自動化されたタスクを実行するには

ツールメニューには、さまざまな Adobe アプリケーションで使用できる各種コマンドのサブメニューが含まれています。例えば、Adobe Photoshop をインストールしている場合は、ツール／Photoshop サブメニューの下にあるコマンドで、Bridge で選択した写真を使用して画像パッケージを作成し、Photomerge パノラマを作成することができます。これらのタスクを Bridge から実行すると、各ファイルを個別に開く必要がないので、時間の節約になります。

**注意：**また、サードパーティが独自のアイテムを作成してツールメニューに追加し、Bridge の機能を追加することもできます。独自のスクリプトの作成について詳しくは、『Bridge JavaScript Scripting Reference』を参照してください。

**1** 使用するファイルまたはフォルダを選択します。フォルダを選択した場合、可能なときにはフォルダ内のすべてのファイルにコマンドが適用されます。

**2** ツール／[ アプリケーション ] を選択し、必要なコマンドを選択します（アプリケーションに自動化されている使用可能なタスクがない場合は、このメニューにアプリケーション名が表示されません）。

特定のコマンドについて詳しくは、アプリケーションのマニュアルを参照してください。

## Bridge でファイル名をバッチ処理で変更するには

グループまたはバッチ内のファイルとフォルダの名前を変更することができます。バッチ処理でファイル名を変更する場合は、選択したファイルすべてに同じ設定を選択できます。

**1** 次のいずれかの操作を行います。

- 名前を変更するファイルを選択します。
- フォルダパネルでフォルダを選択します。新しい設定は、フォルダ内のすべてのファイルに適用されます。

**2** ツール／ファイル名をバッチで変更を選択します。

**3** 次のオプションを設定して、「名前変更」をクリックします。

- 「保存先フォルダ」で、名前を変更したファイルと同じフォルダに置くか他のフォルダに置くか、他のフォルダに移動するか他のフォルダにコピーするかを選択します。「他のフォルダに移動」または「他のフォルダにコピー」を選択した場合は、「参照」をクリックして、フォルダを選択します。
- 「新しいファイル名」で、メニューから要素を選択するか、テキストボックスにテキストを入力します。指定した要素とテキストを組み合わせて新しいファイル名が作成されます。プラス記号 (+) ボタンまたはマイナス記号 (-) ボタンをクリックして、要素を追加または削除することができます。新しいファイル名のプレビューがダイアログボックスの一番下に表示されます。

**注意：**「通し番号」を選択した場合は、番号を入力します。この番号は、ファイルに名前を付けるたびに自動的に 1 つずつ大きくなります。

- メタデータ内の元のファイル名を保持する場合は、「XMP メタデータ内の現在のファイル名を保持」を選択します。
- 「互換性」で、名前を変更したファイルと互換性を持たせるオペレーティングシステムを 1 つ以上選択します。初期設定で現在のオペレーティングシステムが選択されています。この選択を解除することはできません。

# Bridge のメタデータ

## メタデータについて

メタデータは、作成者、解像度、カラースペース、著作権、ファイルに適用されているキーワードなどのファイルに関する情報です。メタデータはワークフローの簡略化やファイルの整理に使用できます。この情報は、Extensible Metadata Platform (XMP) 標準を使用する標準化された方法で保存されます。Adobe Bridge と Adobe Creative Suite アプリケーションもこの標準を基にして構築されています。XMP は、XML を基にして構築されています。たいていの場合、この情報は、失われることがないようファイル内に保存されます。情報をファイル自体に保存できない場合、XMP メタデータはサイドカーファイルと呼ばれる別のファイル内に保存されます。

ファイルとバージョンの整理、検索、管理を行うことができる Bridge の強力な機能の多くは、ファイル内の XMP メタデータを利用しています。Bridge には、メタデータを操作する方法が 2 つ用意されています。Bridge のメタデータパネルを使用する方法と、ファイル情報ダイアログボックスを使用する方法です。これらの方法により、ファイル内に保存された XMP メタデータをさまざまな方法で表示できます。場合によっては、同じプロパティを表示する画面が複数存在することがあります。例えば、1 つの表示画面で「作成者」という名前で表示されるプロパティが、別の画面で「クリエイタ」として表示されている場合など、同じプロパティが異なる名称で表されることがあります。特定のワークフローに合わせてこれらの表示画面をカスタマイズした場合でも、XMP によって標準化された状態が維持されます。ファイル情報ダイアログボックスの詳細設定表示には、保存されている基本的な値が表示されます。

EXIF、IPTC (IIM)、GPS、TIFF などの他の形式で保存されているメタデータは、より簡単に表示および管理できるように XMP と同期され、XMP で記述されます。他のアプリケーションと機能 (Adobe Version Cue など) も、XMP を使用して、バージョンのコメントなどの情報を伝達および保存します。例えば、Version Cue でファイルを保存する際、操作中にファイルを回転させたことを示すコメントを追加するとします。その場合は、後で Bridge を使用して、その Version Cue プロジェクトに移動し、「回転」という言葉を検索すれば、そのファイルを見ることができます。

ほとんどの場合、PSD から JPG ヘファイル形式を変更した場合でも、メタデータはファイルと共に残っています。メタデータは、それらのファイルが Adobe InDesign のレイアウトに配置された場合にも保持されます。

 XMP ソフトウェア開発キットを使用して、メタデータの作成、処理および相互交換機能をカスタマイズできます。例えば、XMP SDK を使用して、ファイル情報ダイアログボックスにフィールドを追加することができます。XMP および XMP SDK について詳しくは、アドビシステムズ社の Web サイトで Adobe Solutions Network を参照してください。

## Bridge のメタデータパネルについて

メタデータパネルでは、選択したファイルのメタデータの表示および編集、メタデータを使用したファイルの検索、テンプレートを使用したメタデータの追加および置き換えを行うことができます。メタデータはドキュメントの内容、著作権のステータス、作成元、および履歴に関する情報を保持します。Version Cue は、メタデータを使用してファイルを管理します。

メタデータパネルに表示されるメタデータのタイプを指定することができます。

**注意:** Adobe Acrobat® PDF ファイルにメタデータを適用した場合、一部のキーワードが表示されないことがあります。PDF ファイルにはこの表示されていないキーワードも添付されています。

選択したファイルに応じて、Bridge のメタデータパネルに次のタイプのメタデータが表示されます。

**ファイルプロパティ** サイズ、作成日、修正日など、ファイルの特性を説明します。

**IPTC コア** 編集可能なメタデータを表示します。ファイルにキャプションと著作権情報を追加することができます。IPTC コアは、2004 年 10 月に国際新聞電気通信評議会 (IPTC) によって承認された新しい仕様です。IPTC コアは、新しいプロパティが追加され、一部のプロパティ名が変更され、一部のプロパティが削除されている点で古い IPTC (IIM、レガシー) とは異なります。環境設定ダイアログボックスの「メタデータ」オプションから選択することによって、古い IPTC (IIM、レガシー) メタデータを表示することができます。

**IPTC (IIM、レガシー)** 編集可能なメタデータを表示します。IPTC コアと同じように、ファイルにキャプションと著作権情報を追加できます。このメタデータのセットは、IPTC コアに置き換えられているので、初期設定では非表示になっています。しかし、環境設定ダイアログボックスの「メタデータ」オプションから選択することでこのメタデータを選択できます。

**フォント** Adobe InDesign ファイルで使用されているフォントを一覧表示します。

**スウォッチ** Adobe InDesign ファイルで使用されているスウォッチを一覧表示します。

**カメラデータ (Exif)** デジタルカメラによって割り当てられた情報を表示します。EXIF 情報には、画像が撮影されたときに使用されたカメラの設定が含まれています。

**GPS** 一部のデジタルカメラで利用できる全地球測位システム (GPS) からの位置情報を表示します。GPS 情報を含まない写真には、GPS メタデータがありません。

**Camera Raw** Camera Raw プラグインによって適用された設定を表示します。

**ヒストリー編集** Photoshop で画像に加えられた変更のログを保持します。

**Adobe Stock Photos** Adobe Stock Photos から取得した画像に関する情報を一覧表示します。

**Version Cue** ファイルに関する Version Cue のバージョン情報を一覧表示します。

**注意:** 使用しているアプリケーションに応じて、さまざまなプロパティのカスタムパネルもここに表示される場合があります。

## Bridge でメタデータを表示するには

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- ファイル（複数可）を選択し、メタデータパネルに情報を表示します。複数のファイルを選択した場合は、それらのファイルに共通するメタデータのみが表示されます。スクロールバーを使用して、隠れているカテゴリーを表示できます。三角形をクリックすると、カテゴリー内のすべてのアイテムが表示されます。

 パネルメニューの「フォントサイズを大きくする」または「フォントサイズを小さくする」を選択して、パネルのフォントサイズを変更することができます。

- ファイル（複数可）を選択し、ファイル／ファイル情報を選択します。次に、左側に表示される任意のカテゴリーを選択します。
- 表示／詳細または表示／バージョンと代替案を選択し、コンテンツエリアのサムネールの横にメタデータを表示します。これは、Version Cue ファイルを表示する場合に特に便利です。
- コンテンツエリアでサムネールの上にポインタを置きます（メタデータは、一般環境設定で「ツールヒントを表示」を選択している場合にのみツールヒント内に表示されます）。

## Bridge でメタデータを編集するには

- 1 編集するメタデータフィールドの右端にある鉛筆アイコンをクリックします。
- 2 メタデータを編集または追加するには、テキストボックスに入力します。
- 3 メタデータフィールド内を移動するには、Tab キーを押します。
- 4 メタデータの編集が終了したら、メタデータパネルの一番下にある適用ボタン  をクリックします。変更を取り消すには、パネルの一番下にあるキャンセルボタン  をクリックします。

## メタデータパネルに表示されるメタデータを指定するには

1 次のいずれかの操作を行います。

- メタデータパネルのメニューから「環境設定」を選択します。
  - 編集／環境設定 (Windows) または Bridge / 環境設定 (Macintosh) を選択してから、ダイアログボックスの左側のリストで「メタデータ」をクリックします。
- 2 メタデータパネルに表示するメタデータフィールドを選択します。
  - 3 情報のないフィールドを表示しない場合は、「空のメタデータを隠す」を選択します。
  - 4 「OK」をクリックします。

## ファイル情報ダイアログボックスを使用してメタデータを追加するには

ファイル情報ダイアログボックスには、カメラデータ、その他のファイルプロパティ、編集履歴、著作権と作成者の情報（ある場合）、およびカスタムメタデータパネル（アプリケーションにインストールされている場合）が表示されます。メタデータは、ファイル情報ダイアログボックスから直接追加できます。複数のファイルを選択した場合は、このダイアログボックスに、テキストフィールドの値が異なっている場所が表示されます。フィールドに追加したすべての情報は、選択したすべてのファイルに適用されます。

**注意：**メタデータは、メタデータパネルおよび特定の表示方法のコンテンツエリアに表示することも、コンテンツエリアでサムネール上にポインタを置いて表示することもできます。

- 1 ファイル（複数可）を選択します。
- 2 ファイル／ファイル情報を選択します。
- 3 ダイアログボックスの左側のリストから次のいずれかを選択します。

**説明** 「説明」には、ドキュメントのタイトル、作成者、説明およびキーワードなど、ドキュメントの検索に使用できる情報を入力できます。テキストフィールドの右側にあるメニューからテキストを選択することもできます。著作権情報を指定するには、著作権のステータスpopupアップメニューから「著作権取得済み」を選択します。次に、著作権情報の文字列と、著作権を所有する個人または会社の URL を入力します。

**オーディオデータ 1** タイトル、アーティスト、アルバムなど、オーディオファイルに関する情報を入力できます。

**オーディオデータ 2** ビットレート、デュレーション、ループの設定など、オーディオファイルに関する情報を一覧表示します。

**カテゴリー** Associated Press 社のカテゴリーを基にして情報を入力できます。テキストフィールドの右側にあるメニューからテキストを選択することもできます。「カテゴリー」オプションは、Adobe Photoshop がインストールされている場合にのみ表示されます。

**ヒストリー** Photoshop で保存された画像の Adobe Photoshop の履歴ログ情報を表示します。「ヒストリー」オプションは、Adobe Photoshop がインストールされている場合にのみ表示されます。

**カメラデータ 1** メーカ、モデル、シャッタースピード、F-Stop など、写真を撮るために使用されたカメラと設定に関する読み取り専用の情報を表示します。「カメラデータ 1」オプションは、Adobe Photoshop または Production Studio がインストールされている場合にのみ表示されます。

**カメラデータ 2** 実行画像幅と解像度などの写真に関する読み取り専用の情報を一覧表示します。「カメラデータ 2」オプションは、Adobe Photoshop または Production Studio がインストールされている場合にのみ表示されます。

**Adobe Stock Photos** Adobe Stock Photos から取得した画像に関する読み取り専用の情報を一覧表示します。

**ビデオデータ 1** ビデオフレームの幅と高さなどのビデオファイルに関する情報を一覧表示し、テープ名やシーン名などのビデオファイルに関する情報を入力できます。

**ビデオデータ 2** 代替テープ名やタイムコード値などのビデオに関する情報を一覧表示します。

**作成元** ファイルの作成日と作成場所、送信情報、ファイルの操作に関する特別な指示、見出し情報など、ニュースの配信に役立つファイル情報を入力できます。テキストフィールドの右側にあるメニューからテキストを選択することもできます。

**詳細設定** ファイル形式、XMP、EXIF、PDF のプロパティなど、ネームスペースとプロパティを使用してメタデータを保存するためのフィールドと構造を表示します。表示される情報に対して、次のいずれかの操作を行うことができます。

- ・「保存」をクリックして、メタデータをテキストファイル（ファイル名拡張子は .xmp）に書き出します。
- ・「置換」をクリックして、既存のファイル内のメタデータを、XMP ファイルに保存されたメタデータに置き換えます。既存のプロパティの値は、新しい値に置き換えられます。
- ・「追加」をクリックして、既存のファイル内のメタデータを、XMP ファイルに保存されたメタデータに追加します。既存のプロパティの値は置き換えられず、必要に応じて新しい値が追加または挿入されます。
- ・「削除」をクリックして、現在選択されている詳細なプロパティの値を削除します。Shift キーを押しながらクリックして、複数のプロパティを選択することができます。

**注意：**Alt キー (Windows) または Option キー (Macintosh) を押したままにすると、これらのコマンドが、「すべてを置換」、「すべてを追加」、「すべてを削除」に変わります。この場合、これらのコマンドはファイル内のすべての情報に適用されます。つまり、F-Stop と Photoshop ファイル ID 情報などのユーザが変更できない EXIF 情報と、ドキュメントのタイトルとキーワードなどのユーザが変更できる情報の両方に適用されます。Alt キー (Windows) または Option キー (Macintosh) を押したままにすると、以前の設定に戻すための「初期設定に戻す」ボタンも表示されます。

- 4 「OK」をクリックして変更を適用します。

## Bridge でメタデータテンプレートを使用して作業するには

ファイル情報ダイアログボックスでメタデータを変更し、テンプレートとして保存して他のファイルで使用することができます。

- 1 Adobe Creative Suite または Production Studio アプリケーションを使用して新しいファイルを作成します。これにより、他のソースからのメタデータを含まないファイルが作成されます。
- 2 そのファイルを選択します。
- 3 ファイル／ファイル情報を選択します。
- 4 ファイル情報ダイアログボックスで必要な情報を入力します。
- 5 ファイル情報ダイアログボックスの右上にあるメニューから次のいずれかを選択します。
  - ・他のファイルで使用するために、ファイル情報ダイアログボックスでメタデータをテンプレートとして保存するには、「メタデータテンプレートの保存」を選択します。テンプレート名を入力し、「保存」をクリックします。
  - ・既存のメタデータテンプレートを削除するには、「メタデータテンプレートの削除」を選択します。ダイアログボックスで削除するテンプレートをメニューから選択し、「削除」をクリックします。
  - ・メタデータテンプレートが含まれるフォルダを開くには、「テンプレートの表示」を選択します。
- 6 「OK」をクリックします。ここで、ツールメニューおよびメタデータパネルメニューの「メタデータを追加」コマンドおよび「メタデータの置き換え」コマンドを使用して、メタデータテンプレートをファイルに適用することもできます。

## Bridge でメタデータテンプレートをファイルに適用するには

いったん 1 つのファイルについて保存したメタデータは、他のファイルに適用することができます。

- 1 ファイル（複数可）を選択します。
- 2 メタデータパネルメニューまたはツールメニューから次のどちらかのコマンドを選択します。
  - ・「メタデータを追加」を選択し、テンプレートの名前を指定します。このコマンドは、テンプレートのメタデータを、ファイル内のメタデータ値またはプロパティが現在存在していない場所にのみ適用します。
  - ・「メタデータの置き換え」を選択し、テンプレートの名前を指定します。このコマンドは、ファイル内の既存のメタデータをテンプレート内のメタデータに完全に置き換えます。

## Bridge でファイルにキーワードを適用するには

キーワードパネルでは、Bridge のキーワードを作成してファイルに適用できます。キーワードは、キーワードセットと呼ばれるカテゴリに整理することができます。キーワードを使用すると、ファイルの内容を基にしてファイルを識別できます。後で、共通のキーワードをグループとして使用してすべてのファイルを表示できます。

**注意：**Bridge のキーワードは、ファイル情報ダイアログボックスで作成される XMP キーワードとは異なります。後者のキーワードは、Version Cue ファイル内にあり、ファイル情報ダイアログボックスの「その他のメタデータ」セクションに表示されます。

- ❖ 次のいずれかの操作を行います。
- ・ファイルにキーワードを追加するには、ファイル（複数可）を選択します。キーワードパネルで、追加するキーワード名の横にあるボックスをクリックします。ファイルにキーワードを追加すると、キーワード名の横のボックスにチェックマークが表示されます。

- ファイルに一連のキーワードを追加するには、ファイル（複数可）を選択します。キーワードパネルで、キーワードセットの横にあるボックスをクリックします。ファイルにキーワードセットを追加すると、キーワードセット名の横のボックスにチェックマークが表示されます。

 よく使うキーワードのグループを作成すると、それらをグループとして適用できます。

- ファイルからキーワードを削除するには、ファイルを選択し、削除するキーワードまたはキーワードセットの名前の横にあるボックスをクリックします。
- 新しいキーワードを作成するには、パネルの一番下にある新規キーワードボタン  をクリックするか、パネルメニューから「新規キーワード」を選択します。新しい初期設定のキーワード名がパネルに表示されます。新しいキーワードを作成するには、初期設定の名前の上に入力して、Enter キーまたは Return キーを押します。
- 新しいキーワードセットを作成するには、パネルの一番下にある新規キーワードセットボタン  をクリックするか、パネルメニューから「新規キーワードセット」を選択します。新しい初期設定のキーワードセット名がパネルに表示されます。新しいキーワードセットを作成するには、初期設定の名前の上に入力して、Enter キーまたは Return キーを押します。
- キーワードまたはキーワードセットの名前を変更するには、キーワードまたはキーワードセットを選択し、パネルメニューから「名前変更」を選択します。次に、パネル内の名前の上に入力し、Enter キーまたは Return キーを押します。

**注意：**キーワード名を変更しても、現在そのキーワードが含まれているファイル内のキーワード名が変更されるわけではありません。元の名前がファイル内に残ります。

- キーワードを異なるキーワードセットに移動するには、キーワードを 1 つのセットから別のセットにドラッグします。
- キーワードを削除するには、キーワード名をクリックしてキーワードを選択し、パネルの一番下にあるキーワードを削除ボタン  をクリックするか、パネルメニューから「削除」を選択します。

**注意：**他のユーザから取り込んだキーワードは、カテゴリーを変更するまでその他のキーワードカテゴリーに表示されます。これらのキーワードを Bridge で永続的に使用するには、キーワードを選択し、コンテキストメニューから「固定する」を選択します。

- キーワードを使用してファイルを検索するには、パネルメニューから「検索」を選択します。

**注意：**Adobe Stock Photos に対する検索結果内では、キーワードを変更することができません。

## 関連項目

44 ページの「Bridge でファイルとフォルダを検索するには」

# Adobe Stock Photos

## Adobe Stock Photos について

Adobe Stock Photos は、画像が豊富に揃ったライブラリからロイヤリティフリーの画像を取得し、表示して試してから購入できる新しいしきみです。Adobe Stock Photos を使用すると、デザイン作業を中断することなく、高品質の画像を見つけることができます。お気に入りのアプリケーションから、Adobe Stock Photos の強力な検索機能を使用して、画像を検索してダウンロードすることができます。

Bridge からは、お気に入りパネルで、これらの保存されている画像にすばやくアクセスできます。コンピュータがインターネットに接続されていれば、Adobe Stock Photos アイコンをクリックするだけで、数千の画像を参照することができます。Stock Photos と Adobe アプリケーションは密接に統合されているため、Adobe Stock Photos から多くの Adobe アプリケーションに画像を直接ダウンロードすることができます。

デザインプロセスでは、必要な画像を決定する前にさまざまな画像を試すことができる柔軟性が必要です。Adobe Stock Photos には、購入を検討している画像の無料版をダウンロードするオプションがあります。最終的に決定するまで低解像度版を使用して作業し、決定した時点で高解像度の画像を購入してダウンロードすることができます。

アドビアカウントを開設すると、このサービスの利便性がさらに向上します。アカウントを開設すると、個人情報を1つの場所で入力すれば済むので、精算処理が非常に簡単になるという利点があります。以前の購入記録を見ることも、購入した後でもう一度それらの写真をダウンロードすることもできます。

## 関連項目

53ページの「低解像度版画像について」

55ページの「Stock Photos アカウントの利点」

54ページの「Stock Photos の購入」

## Adobe Stock Photos での画像の検索

Stock Photos ではいくつかの方法で画像を検索することができます。プロジェクトの開始に際して支援が必要な場合は、広い範囲を検索して、数多くの使用可能な手段や推奨される方法を調べることができます。必要な情報が明確に分かっている場合は、詳細検索を使用して、検索範囲を絞り込むことができます。

関連付けられているキーワードも、写真を見つけるために役に立ちます。写真が見つかった後で、関連付けられたキーワードを選択して、新しい検索を始めることができます。各画像には、類似した画像の検索に役立つキーワードが関連付けられています。より多くのキーワードを選択するほど、検索結果が絞り込まれます。

検索条件と一致する写真は、Bridge のメインウィンドウにサムネールとして表示されます。画面の一番下にあるサムネールスライダーをドラッグしてサムネールのサイズを変更することができます。検索結果内の画像をクリックすると、プレビューパネルに低解像度版の画像が表示されます（画像がパネルに表示されるまでに数秒かかることがあります）。この画像を拡大するには、プレビューパネルのサイズを変更します。Adobe Stock Photos メタデータの下のメタデータパネルに画像に関するメタデータ情報を表示できます。

過去の検索結果は、お気に入りパネルの「Adobe Stock Photos」に自動的に保存されます。そのリストを表示するには、「過去の検索結果」をクリックします。検索結果を表示するには、目的の検索結果をダブルクリックします。検索結果を削除するには、その検索結果を選択し、Delete キーを押すか（Windows）、検索結果を右クリックして「ごみ箱に移動」を選択するか（Windows）、Control キーを押しながら検索結果をクリックして「ごみ箱に移動」を選択します（Macintosh）。

最近の検索で取得したすべてのサムネールは、コンピュータに保存されます。サムネールをオフラインで使用できると、コンピュータがインターネットに接続されていないときに画像を参照する場合に役に立ちます。しかし、サムネールは、ハードディスクドライブ上のスペースをある程度使用します。これらのサムネールを削除する必要がある場合は、前に説明した手順で検索を削除するか、初期設定のファイルが保存される MyDocuments¥AdobeStockPhotos¥ 過去の検索結果（Windows）または書類¥AdobeStockPhotos¥ 過去の検索結果（Macintosh）からそれらを手動で削除します。

## 関連項目

37ページの「Bridge ウィンドウを調整するには」

40ページの「Bridge でファイルとフォルダのサムネールを表示するには」

## Stock Photos を検索するには

- 1 Bridge で、お気に入りパネルの「Adobe Stock Photos」をクリックします。
- 2 画面の一番上にあるテキストボックスに、検索する写真のテーマを説明する単語や語句を入力します。
- 3 検索ボタン  をクリックするか、Enter キーを押します。

検索条件と一致する画像が一括で表示されます（一回に表示される画像の数は環境設定で変更できます）。さらに画像を表示するには、「さらに表示」をクリックします。

## 関連項目

53 ページの「Stock Photos の検索のヒント」

52 ページの「画像の価格とキーワードを表示するには」

## 詳細検索を使用するには

詳細検索は、適切な写真を正しく検索するために役立つ強力なツールです。複数の検索条件を組み合わせて、結果を絞り込むことができます。

- 1 Bridge で、お気に入りパネルの「Adobe Stock Photos」をクリックします。
- 2 詳細検索ボタン  をクリックします。
- 3 次のいずれかのオプションの組み合わせを使用して検索します。
  - テキストボックスに分かりやすいキーワード（複数可）を入力して、関連する画像を検索します。または、使用したい画像の ID が分かっている場合は、画像 ID を入力します。
  - 特定のメディアタイプに検索を制限するには、「メディアタイプ」の下でオプション（複数可）を選択します。
  - 写真の方向で検索するには、「画像の方向」の下で使用できる画像の形を選択します。
  - 検索を制限するには、プロバイダの名前（複数可）を選択します。
- 4 検索ボタンをクリックして、検索条件と一致する画像を表示します。

## 関連項目

53 ページの「Stock Photos の検索のヒント」

## 関連するキーワードを使用して検索するには

- 1 Bridge で、お気に入りパネルの「Adobe Stock Photos」をクリックします。
- 2 画面の一番上にあるテキストボックスに、検索する写真のテーマを説明する単語や語句を入力します。
- 3 検索結果で、写真をクリックして選択します。
- 4 次のいずれかの操作を行います。
  - 「価格とキーワードを取得」ボタンをクリックします。
  - 画像を右クリックして（Windows）、メニューから「価格とキーワードを取得」を選択します。
- 5 価格とキーワードダイアログボックスが表示されたら、「この画像のキーワード」の下でキーワードを選択します。より多くのキーワードを選択するほど、検索結果が絞り込まれます。
- 6 キーワードの選択が終了したら、詳細検索ボタンをクリックして、キーワードを使用した新しい検索を開始します。

## 画像の価格とキーワードを表示するには

画像の詳細を取得ダイアログボックスに、関連付けられたキーワードに加えてサイズと価格の情報を表示することができます。

- 1 検索結果ウィンドウで、画像をクリックして選択します。
- 2 次のいずれかの操作を行います。
  - 「価格とキーワードを取得」ボタンをクリックします。
  - 画像を右クリックして（Windows）、メニューから「価格とキーワードを取得」を選択します。
- 3 ダイアログボックスを閉じるには、「閉じる」ボタンをクリックします。

**注意：**価格とキーワードダイアログボックスに表示される通貨は、請求書送付先国の本来の通貨ではない場合があります。これは、ユーザの国から実施される購入に対してサポートされている通貨です。Adobe Stock Photos から写真を購入すると、サポートされる通貨でクレジットカードに課金されます。

## Stock Photos の検索のヒント

次に、より的確な検索を行うために役立つアドバイスをいくつか紹介します。

**単語は正しく入力** 入力した検索語の漢字表記やスペルが正しいことを確認します。

**商標名で検索しない** ブランド名では、完全な検索結果が返されない場合があります。代わりに、一般的な名前でアイテムを検索してください。

**検索条件として語句を指定** 語句と正確に一致する画像を表示するには、「検索」テキストボックスに語句全体を入力します。AND、OR、NOTなどの布尔演算子を入力して検索を絞り込むことができます。

**テーマで検索** 特定のテーマを検索するには、「自転車」や「家」などの写真のテーマを説明する名詞、または「高級」や「赤」などの名詞を修飾する形容詞を使用します。検索をさらに絞り込むには、写真内の動作を説明する動詞を使用します。

**イメージで検索** 特定のイメージに合う画像を検索するには、「ロマンス」、「活力」、「イライラ」、「興奮」などのイメージや感覚を条件とした検索を試してください。

**スタイルで検索** 特定の撮影テクニックやアーティスティックテクニックを使用した写真を検索するには、「プロフィール」、「スタジオの写真」、「クリッピングパス」などの単語を条件とした検索を試してください。

## 低解像度版画像

### 低解像度版画像について

低解像度版画像は、無料で、透かしのない、低解像度のダウンロードできる Stock Photos です。低解像度版を使用すると、プロジェクトの最終的な画像を選択する前に、印象、アイデア、イメージを確認することができます。低解像度版は、ライセンス供与された製品ではありませんが、見本にしたり、他の予備的な作業で使用することができます。低解像度の画像は、解像度が低いため、印刷や出版には適していません。評価期間の後で、画像の高解像度のファイルを購入して、写真を使用した作業を続けることができます。

低解像度版画像にはメタデータが組み込まれています。このメタデータは、画像の名前を変更しても、Adobe アプリケーションで画像を Stock Photos として認識するために使用されます。メタデータを使用すると、低解像度版をプロジェクトフォルダに移動したり、画像の他のバージョンを作成したりした場合でも、後で画像の高解像度のファイルを購入することができます。

ダウンロードした低解像度版を表示するには、お気に入りパネルで「ダウンロード済み低解像度版」をクリックするか、低解像度版が保存される初期設定のフォルダ My Documents¥AdobeStockPhotos (Windows) または書類¥AdobeStockPhotos (Macintosh) に移動します。ダウンロード済み低解像度版は、任意のフォルダに移動することができます。Stock Photos ウィンドウで低解像度版を削除するには、低解像度版を右クリックして「ごみ箱に移動」(Windows) を選択するか、または Control キーを押しながら低解像度版をクリックして「ごみ箱に移動」をクリックします (Macintosh)。

低解像度版の使用について詳しくは、サービスの利用規約 (TOS) を参照してください。サービスの利用規約には、低解像度版を使用できる状況および期間について記載されています。サービスの利用規約へのリンクは、Adobe Stock Photos のメイン画面にあります。

### Adobe Stock Photos から低解像度版をダウンロードするには

1 検索結果で、写真をクリックして選択します。

2 次のいずれかの操作を行います。

- 「ダウンロード済み低解像度版」ボタンをクリックします。
- 写真を右クリックし (Windows)、メニューから「ダウンロード済み低解像度版」を選択します。
- 「価格とキーワードを取得」をクリックし、ダイアログボックスで無料の低解像度版画像を選択します。アイコンをクリックして、低解像度版をダウンロードします。

## Stock Photos で保存済みの低解像度版を表示するには

ダウンロード済みの低解像度版を簡単に管理できるように、Bridge でそれらの低解像度版を表示することができます。低解像度版を購入することに決めた場合は、低解像度版をショッピングカートに入れます。

- 1 お気に入りパネルで「Adobe Stock Photos」をクリックします。
- 2 「ダウンロード済み低解像度版」をクリックして、低解像度版を表示します。

## ストックフォトの購入

### Stock Photos の購入

Adobe Stock Photos を使用すると、画像を簡単に購入できます。購入したい画像が見つかったら、それらの画像をショッピングカートに入れます。購入を完了する準備ができるまで写真はカートの中に残っています。参照が終了した後で、精算すると画像が自動的にコンピュータにダウンロードされます。

Adobe にアカウントがあると、精算処理がすばやく完了します。連絡先と請求先に関する情報が保存されるので、数回のクリックだけで購入を完了できます。

Adobe Stock Photos では、サイトの安全性が確保されているので、個人情報の厳格な機密保持については安心できます。入力したすべての情報は、Adobe Stock Photos に関する目的にのみ使用されます。

写真を表示するには、お気に入りパネルで「購入済み画像」をクリックするか、初期設定の Stock Photos フォルダである My Documents\AdobeStockPhotos (Windows) または書類\AdobeStockPhotos (Macintosh) に移動します。

### 関連項目

54 ページの「写真を購入するには」

### ショッピングカートに写真を入れるには

購入したい写真が見つかったら、それらの写真をショッピングカートに追加し、精算する準備ができるまで置いておきます。

- 1 検索結果ウィンドウで、写真を右クリック (Windows) または Control キーを押しながらクリック (Macintosh) し、コンテキストメニューから「カートに追加」を選択します。写真がショッピングカートに追加されたことを確認するダイアログボックスが表示されます。
- 2 「OK」をクリックして続行するか、「ショッピングカートを表示」をクリックして、カートの内容を確認します。このダイアログボックスが再び表示されないようにするには、「再表示しない」を選択します。

### 写真を購入するには

- 1 ショッピングカートにアクセスするには、ショッピングカートアイコンをクリックします。
- 2 購入する写真の解像度を選択します（削除アイコン  をクリックすれば、いつでもショッピングカートからアイテムを削除することができます）。
- 3 「精算」をクリックします。
- 4 次のいずれかの操作を行います。
  - アドビアカウントを持っている場合は、ID とパスワードを入力します。
  - アドビアカウントを開設したい場合は、「アカウントをセットアップ」をクリックします。請求先とアカウントに関する情報を入力するように指示されます。
  - アカウントを作らずに画像を購入する場合は、「ゲストとして処理を続行」をクリックします。請求先情報を入力するように指示されます。「続行」をクリックします。

5 次のいずれかの操作を行います。

- アドビアカウントを持っている場合は、請求先情報を確認し、「続行」をクリックします。
- アドビアカウントを持っていない場合は、請求先情報を入力し、「続行」をクリックします。

6 注文内容ページで、選択した内容を確認します。ショッピングカートから写真を削除するには、削除アイコンをクリックします。

7 割引クーポンがある場合は、「割引クーポン」テキストボックスに割引クーポンを入力し、「適用」をクリックします。割引クーポンを適用した結果として、変更された金額が表示されます。

8 Adobe Stock Photos 使用許諾契約の条件に同意する場合は、チェックボックスをクリックします（同意を示す青色のテキストをクリックします）。

9 最後に、「購入する」ボタンをクリックして、精算処理を完了します。購入が処理され、写真をダウンロードするよう指示されます。

10 「ダウンロードを開始」をクリックします。写真を保存した後で、すぐに写真を使用して作業を開始したい場合は、「購入した画像を表示」をクリックします。

11 購入の領収書を表示するには、購入の完了ページで、「領収書を表示」をクリックします。「ダウンロードステータスを開く」をクリックして、ダウンロードの進行状況を監視することもできます。ダウンロードが終了したら、新しい写真を探したい場合は「他の画像を検索」をクリックし、それ以外の場合は「アカウントを表示」をクリックします。

購入した画像の低解像度版を使用して作業していた場合は、作品内で低解像度版を高解像度の画像と置き換える必要があります。

**注意：**ダウンロードを待機している高解像度画像のリストをダウンロードステータス画面から削除するには、編集／環境設定（Windows）またはBridge／環境設定（Macintosh）を選択します。「Adobe Stock Photos」を選択し、「今すぐ消去」ボタンをクリックします。

## 関連項目

56 ページの「Stock Photos アカウントを作成するには」

58 ページの「Adobe Stock Photos の環境設定を行うには」

## 注文の詳細を表示するには

アドビアカウントを持っていると、以前の注文に戻って表示できるという利点があります。

- 1 Adobe Stock Photos で、アカウントボタン  をクリックします。
- 2 アカウントページで、「注文履歴を表示」をクリックします。
- 3 注文履歴を表示ページに、以前のすべての注文が表示されます。特定の注文の詳細を表示するには、注文番号（青で強調表示されます）をクリックします。
- 4 注文の詳細ページで、請求先情報と購入した写真の説明を表示することができます。確認が終了した場合は「アカウントへ戻る」をクリックし、他の注文を確認したい場合は「注文履歴へ戻る」をクリックします。

購入した写真を再ダウンロードすることもできます。

# Stock Photos アカウント

## Stock Photos アカウントの利点

アドビアカウントを作成すると、すばやく簡単に写真を購入できるようになります。電子メールアドレスとパスワードを使用してログインした後で、アカウントに対して次の操作を行うことができます。

**プロファイルの管理** 登録処理が完了した後でも、ナビゲーションバーのアカウントリンクをクリックすれば、いつでもアカウント情報を変更することができます。

**注文履歴の表示** Adobe Creative Suite Stock Photos を使用して行った注文を追跡し、注文した特定のアイテム、購入の合計金額、注文の日付を確認することができます。

**以前に購入したアイテムの再ダウンロード** 元の購入日から 1 年以内の場合は、注文履歴にアクセスし、「再ダウンロード」をクリックすると、紛失または破損したファイルが置き換えられます。

**簡単な購入** プロファイル情報を入力しなくても写真を購入できます。Adobe Stock Photos によって、購入時に名前と住所が自動的に入力されます。すべての個人情報は安全に保存されます。

## Stock Photos アカウントを作成するには

1 Adobe Stock Photos で、次のいずれかの操作を行います。

- アカウントボタン  をクリックし、「アカウントをセットアップ」の下にある「続行」ボタンをクリックします。
- ショッピングカート内に写真がある場合は、ショッピングカートアイコンをクリックし、「精算」をクリックします。「アカウントをセットアップ」をクリックします。

2 請求書送付先国を選択していない場合は、国のリストを含むダイアログボックスが表示されます。請求書送付先住所がある国を選択し、「続行」をクリックします。

3 テキストボックスに、電子メールアドレスを入力し、パスワード（6 文字以上で文字と数字の両方が含まれるもの）を選択します。

4 請求書送付先住所を入力し、クレジットカード情報を入力します。請求書送付先住所は、クレジットカードの明細書の郵送先の住所と正確に一致している必要があります。

5 入力が終了したら、「続行」をクリックします。

アカウントを作成すると、Adobe Stock Photos によって、入力したアドレスに確認のための電子メールが送信されます。

## Stock Photos アカウントにログインするには

1 Adobe Stock Photos で、アカウントボタン  をクリックします。

2 電子メールアドレスとパスワードを要求されたら、それらを入力し、「続行」をクリックします。ログインが正常に完了すると、アカウントページが表示されます。

アカウントへのログインで問題が発生した場合は、電子メールアドレスとパスワードのスペルが正しいことを確認してください。Caps Lock キーまたは Num Lock キーを押していないことも確認してください。

## Stock Photos アカウントプロファイルを編集するには

アカウントプロファイルには、名前とパスワードの設定が含まれています。

1 アカウントボタン  をクリックします。

2 アカウントにログインします。

3 アカウントページで、「プロファイルを編集」をクリックします。次のいずれかの操作を行います。

- パスワードを変更するには、「パスワード」テキストボックスに新しいパスワードを入力します。パスワードには文字と数字のみを使用でき、6 文字以上にする必要があります。
- Adobe Stock Photos から宣伝や製品情報などの電子メールを受け取るために登録するには、該当するチェックボックスを選択します。

4 変更を確認するには、「保存」をクリックします。変更を保存せずにメインアカウントページに戻るには、「アカウントへ戻る」をクリックします。

## Stock Photos アカウントの住所情報を変更するには

初期設定の住所情報を変更したり、他の住所を追加したりすることができます。問題が発生しないように、新しい住所が、クレジットカードの請求明細の送付先住所と一致していることを確認してください。

1 アカウントボタン  をクリックします。

2 アカウントにログインします。

3 アカウントページで、「住所を編集」をクリックします。

4 次のいずれかの操作を行います。

- 初期設定の住所に関連付けられているニックネームを変更するには、「請求書送付先住所ニックネーム」テキストボックスに新しい名前を入力します。
- テキストボックスに、初期設定の住所の変更を入力します。
- アカウントに新しい住所を追加するには、「新規住所を追加」をクリックし、テキストボックスに情報を入力します。
- 初期設定以外の住所を編集するには、住所の下にある「編集」をクリックして、変更を加えます。
- 住所を初期設定の住所にするには、住所の下にある「初期設定を使用」をクリックします。
- 住所を削除するには、住所の下にある「削除」をクリックします。

5 変更を確認するには、「保存」をクリックします。変更を保存せずにメインアカウントページに戻るには、「アカウントへ戻る」をクリックします。

### Stock Photos アカウントのクレジットカード情報を変更するには

保存したクレジットカード情報を変更したり、クレジットカードを追加することができます。クレジットカード番号はスペースやダッシュを入れずに入力してください。使用しているカードを管理するために各クレジットカードにニックネームを付けることができます。

1 アカウントボタン  をクリックします。

2 アカウントにログインします。

3 アカウントページで、「クレジットカード情報を編集」をクリックします。

4 次のいずれかの操作を行います。

- 初期設定のクレジットカードのニックネームを変更するには、「クレジットカードのニックネーム」テキストボックスに新しい名前を入力します。
- 初期設定のクレジットカード番号を変更するには、「クレジットカード番号」テキストボックスに新しい番号を入力し、月と年のメニューから新しいカードの有効期限を選択します。
- 新しいカードをアカウントに追加するには、「新規クレジットカードを追加」をクリックし、ニックネームとカード番号を入力します。有効期限を入力します。
- クレジットカードを削除するには、クレジットカードのニックネームの下にある「削除」をクリックします。

5 変更を確認するには、「保存」をクリックします。変更を保存せずにメインアカウントページに戻るには、「アカウントへ戻る」をクリックします。

### 以前に購入した画像を Stock Photos からダウンロードするには

以前に購入した画像をダウンロードするには、Stock Photos アカウントが必要です。最初に写真を購入するために使用したコンピュータとは異なるコンピュータに画像をダウンロードすることもできます（詳細と制限事項については使用許諾契約を参照してください）。

1 アカウントボタン  をクリックします。

2 アカウントページで、「注文履歴を表示」をクリックします。

3 注文履歴ページで、再ダウンロードする写真の注文番号（青で強調表示されます）をクリックします。

4 注文の詳細ページで、「ダウンロード」の下にある矢印をクリックします。写真がダウンロードされます。初期設定では、購入した画像は My Documents\AdobeStockPhotos\ 購入済みの画像 (Windows) または書類\AdobeStockPhotos\ 購入済みの画像 (Macintosh) に保管されます。

## Adobe Stock Photos の環境設定を行うには

1 Adobe Bridge で、編集／環境設定 (Windows) または Bridge ／環境設定 (Macintosh) を選択します。

2 左側のリストから「Adobe Stock Photos」を選択します。

3 次のいずれかの環境設定を設定して、「OK」をクリックします。

**検索グループごとのサムネール数** 検索グループに表示されるサムネール画像の数を設定するには、検索グループごとのサムネール数メニューからオプションを選択します。

**検索に使用する言語** 異なる言語を使用して検索するには、検索言語メニューから言語を選択します。英語で検索すると、ほとんどのプロバイダから最適な結果を得ることができます。この設定は、インターフェイスの表示言語には影響しません。

**ダウンロードした画像の保存先フォルダ** 写真、ダウンロード済み低解像度版、および購入済み写真を保存するための新しい初期設定のフォルダを選択するには、「保存先を変更」をクリックします。初期設定の場所に戻すには、「リセット」をクリックします。

**請求書送付先国または地域** 初期設定の請求書送付先国を変更するには、請求書送付先国または地域メニューから国の名前を選択します。請求書送付先国または地域メニューの横に表示される通貨は、その国の本来の通貨ではない場合があります（すべての通貨がサポートされているわけではありません）。これは、アドビ システムズ社がその国に対して使用を認めている通貨です。クレジットカードには、サポートされる通貨で課金されます。

**警告メッセージ** 低解像度版をダウンロードしたり、ショッピングカートに写真を追加したりするときに表示されるメッセージを有効または無効にするには、「低解像度版をダウンロードした後、メッセージを表示」または「ショッピングカートに画像を追加した後、メッセージを表示」を選択または選択を解除します。

**初期設定のフォルダに自動的にダウンロード** 写真を自動的に初期設定のフォルダに保存するには、「画像を購入した後、自動的にダウンロード」を選択します。写真を保存する場所（例えばコンピュータ上の Version Cue プロジェクトや他のプロジェクトに固有のフォルダ）を選択する場合は、このオプションの選択を解除します。

**接続が中断した後にダウンロードを再開する** 接続が切断された後でダウンロードを自動的に再開するには、「中断したダウンロードを Bridge の起動時に再開」を選択します。

# 第5章：キャプチャ、デジタイズおよび読み込み

## アセットの収集

### キャプチャ、デジタイズおよび読み込みについて

Adobe Premiere Pro のプロジェクト上にメディアファイルを読み込む為には、ファイルの種類に応じキャプチャ、デジタイズ及びインポートを行います。

**キャプチャ** デジタルビデオテープからデジタルビデオファイルとしてハードディスクに転送します。デジタルビデオカメラやデッキにはデジタル形式でデータが記録されていますが、Adobe Premiere Pro のプロジェクトで使用するためには、ビデオからキャプチャする必要があります。Adobe Premiere Pro ではデジタルビデオポート（IEEE1394 や SDI 端子など）や、カードパーティ製のキャプチャカードを利用し、プロジェクトで使用できるファイルとしてハードディスクに取り込むことができます。

**デジタイズ** アナログビデオをデジタル化（デジタル形式に変換）することです。アナログのビデオカメラやデッキに録画されたビデオは Adobe Premiere Pro 上で使用するためにデジタイズして取り込む必要があります。Adobe Premiere Pro では対応しているアナログビデオキャプチャカードを使用することで、プロジェクトで使用できるファイルとしてハードディスクに取り込むことができます。

**読み込み** 「読み込み」コマンドを使用して、ハードディスクにあるファイル（静止画やオーディオまたはダウンロードしたファイルなど）を Adobe Premiere Pro プロジェクトに読み込みます。Adobe Premiere Pro では、さまざまなタイプのデジタルファイルを読み込むことができます。

### キャプチャパネル

キャプチャパネル（ファイル／キャプチャを選択すると開きます）を使用して、デジタルまたはアナログのビデオやオーディオをキャプチャします。このパネルはキャプチャ中のビデオ、キャプチャしたビデオなどのプレビューや、デッキのリモートコントロール（使用している場合）、ロギングやバッチキャプチャなどの設定を行うためのログパネルとキャプチャの際の各種コントロールや設定を行うための設定ペイン（枠で囲まれた領域）があります。キャプチャパネルで選択できるオプションの一部はキャプチャパネルメニューから行うこともできます。

Adobe Premiere Pro と互換性がある IEEE1394、RS-232、RS-422、LANC または Control-M コントローラがコンピュータに備わっている場合は、ビデオカメラやデッキなどの特定のソースデバイスをキャプチャパネルから直接制御することができます。ソースデバイスがこれらのインターフェイスを備えていない場合もキャプチャパネルを使用することができますが、その場合はソースデバイスから手動でテープの再生、停止や巻き戻し等の操作を行う必要があります。

**注意：** Adobe Premiere Pro でキャプチャ操作を行わない場合は、キャプチャパネルを閉じてください。キャプチャパネルが開いていると、キャプチャパネルの操作が優先されます。このため、ビデオを編集したりプレビューしたりしているときにキャプチャパネルを開いたままにしておくと、ソースデバイスへの出力が無効になり、パフォーマンスが低下します。



A. ステータスエリア B. プレビュー C. タブ D. パネルメニュー E. デバイスコントロール

### キャプチャ形式を設定するには

- 1 プロジェクトが開いている状態で、プロジェクト／プロジェクト設定／キャプチャを選択します。
- 2 キャプチャ形式メニューから、ソース素材に適した設定を選択します。

### キャプチャの環境設定を行うには

- 1 編集／環境設定／キャプチャを選択します。
- 2 ドロップフレームでキャプチャを中止するか、ドロップフレームの発生を報告するか、バッチログファイルを生成するかどうかを指定します。
- 3 デバイスコントロールタイムコードを使用するかどうかを選択します。デバイスコントロール (RS-422/232 または LAN 制御デバイスなど) を使用している場合は、この設定によりソースステープに記録されているタイムコードを記録する代わりに、コントローラから提供されるタイムコードが記録されます。

### ファイルサイズの制限

Adobe Premiere Pro には、キャプチャーするファイルサイズの制限はありません。ただし、お使いのキャプチャカード、オペレーティングシステム、ハードディスクなどによって制限されることがあります。大容量ファイルのサポートについては、キャプチャカードとハードディスクのマニュアルを参照してください。

大容量のファイルを処理する能力は、ハードディスクのフォーマットによって大きく左右されます。FAT32 フォーマットでは、各ファイルの容量が最大 4GB に制限されます。これは、DV フッテージに換算すると約 18 分になります。NTFS フォーマットでは制限はありませんが、ビデオ編集システムのその他のコンポーネントによっては制限されます。このような制限があるので、ビデオをキャプチャする場合にスクラッチディスクとして使用したり、ビデオファイルを書き出す保存先ディスクは NTFS フォーマットのものを推奨します。

### サポートされている読み込み可能なファイル形式

Adobe Premiere Pro では、多くのビデオ形式やオーディオ形式を読み込むことができます。また、標準解像度および高解像度フッテージを編集するための 10 bit 色深度もサポートしています。

ファイル形式のサポートは、プラグインソフトウェアモジュールによって提供されます。これらのソフトウェアモジュールのほとんどは、Adobe Premiere Pro とともに自動的にインストールされます。

### サポートされているビデオおよびアニメーションファイルの形式

読み込み可能なビデオファイルとアニメーションファイルの種類を次に示します。

- ASF
- Type 2 AVI
- MPEG、MPE、MPG、M2V
- QuickTime (MOV) (QuickTime Player が必要)
- DLX
- Windows Media ファイル (WMV)
- アニメーション GIF
- Filmstrip (FLM)

**注意：**Type 1 AVI クリップをプレビュー可能にするためにはレンダリングをする必要があります。Type 1 AVI クリップをレンダリングするには、DV プロジェクトのシーケンスにクリップを追加し、タイムラインパネルに配置後、プレビューファイルの作成を実行します。

### サポートされているオーディオファイル形式

読み込み可能なオーディオファイルの種類を次に示します。

- Audio Interchange File Format AIFF (AIFF)
- AVI
- MP3、
- MPEG、MPG
- QuickTime (MOV) (QuickTime Player が必要)
- WAVE (WAV)
- WMA

### サポートされている静止画ファイル形式

読み込み可能な静止画ファイルの種類を次に示します。

- Adobe Illustrator (AI)
- Adobe Photoshop (PSD)
- Bitmap (BMP、DIB、RLE)
- EPS
- GIF
- ICO
- JPEG、JPE、JPG、JFIF
- PCX
- PICT、PIC、PCT
- Portable Network Graphics (PNG)
- PTL、PRTL (Adobe Title Designer)
- Targa (TGA、ICB、VDA、VST)
- TIFF
- PSQ

**注意：**Illustrator と Photoshop のレイヤーファイルはシーケンスとして読み込むことができます。

### サポートされているビデオプロジェクトファイル形式

読み込み可能なビデオプロジェクトファイルの種類を次に示します。

- Adobe Premiere 6.0 または 6.5 (PPJ)
- Adobe Premiere Pro (PRPROJ)
- Advanced Authoring Format (AAF)
- After Effects プロジェクト (AEP)
- EDL
- PLB

### 関連項目

359 ページの「書き出でサポートされているファイル形式」

## デバイスコントロール

### デバイスコントロールについて

Adobe Premiere Pro とデバイスコントロールを使用することで、ビデオのキャプチャを自動化して簡単に行なうことができます。また、テープにシーケンスを書き出すこともできます。デバイスコントロールを使用すると、デバイスを正確に制御し、ソースビデオを Adobe Premiere Pro で直接表示することができます。Adobe Premiere Pro とデバイスを同時に操作する必要はありません。また、キャプチャウインドウでログしたすべてのクリップは自動的に録画することができます。

Adobe Premiere Pro は、IEEE 1394 と、互換性のある RS-232、RS-422、LANC および Control-M コントローラをサポートしていて、これらを通じてデバイスを制御します。デバイスの種類にかかわらず、デバイスが自動的に認識されない場合は、設定を行う必要があります。デバイスコントロールを設定する前に、外部デバイスコントロールをサポートしているテープデッキまたはビデオカメラを準備し、デッキをコントローラやコンピュータに接続するケーブルを用意する必要があります。

### デバイスコントロールを使用する場合のプロジェクトの設定

デバイスコントロール設定は、編集／環境設定／デバイスコントロールを選択するか、キャプチャパネルの「設定」ペインの一番下にある「デバイスコントロール」セクションで調整することができます。デバイスコントロール設定は、プロジェクト全体に適用されます。

- 1 編集／環境設定／キャプチャを選択します。
- 2 1つまたは複数のキャプチャオプションを選択します。独自のタイムコードを生成するデバイス (Hi8 ビデオカメラ用の LANC コントローラなど) を使用している場合は、「デバイスコントロールタイムコードを使用」を選択します。これにより、テープに記録されている読み取り不能なタイムコードが、コントローラのタイムコードに置き換えられます。「OK」をクリックします。
- 3 キャプチャしたクリップをプロジェクト内の特定の bin に保存する場合は、ターゲットとなる bin が、現在プロジェクトパネル上で開かれていることを確認します。
- 4 ファイル／キャプチャを選択します。
- 5 「設定」ペインで「編集」をクリックし、キャプチャ設定がデバイスに適合していることを確認します。
- 6 「保存」をクリックして、一連のプロジェクト設定を保存します。デバイスに適切な設定を選択したら、「OK」をクリックします。
- 7 「設定」ペインの「キャプチャファイルの保存先」セクションで、キャプチャするビデオとオーディオを保存するドライブに充分な容量があることを確認します。保存先を変更する場合は、ビデオまたはオーディオのメニューの横にある「参照」ボタンをクリックして保存先を指定し、「OK」をクリックします。

**8** デバイスコントロールが設定されていない場合は、「デバイスコントロール」セクションのデバイスマニューからデバイスを選択し、「オプション」をクリックして設定します。デバイスによって選択するオプションが異なるため、デバイスドライバーのマニュアルも参照してください。

**9** キャプチャパネルのデバイスコントロールボタンをクリックし、プレビューにビデオ映像が表示されるかどうかテストすることで、設定ができているかどうかを確認できます。

**10** 「ログ」タブをクリックします。「設定」エリアで、キャプチャメニューの設定を確認し、必要に応じてリストからビンを選択します。ビンが選択されていない場合や、ビンリストが空白の場合は、キャプチャしたクリップはプロジェクトパネルに表示されます。

**11** 必要に応じて、「クリップデータ」エリアに情報を入力します。

**注意：**混乱を避けるために、「テープ名」には固有の名前を指定してください。一部のデバイスコントロールソフトウェアでは、新しいテープを挿入するたびにテープ名の指定が要求されます。その他の「ログデータ」オプションの指定は必須ではありません。

### デバイスコントロールを行うためにデバイスを設定するには

Adobe Premiere Pro では、ビデオカメラや VTR などのデバイスのコントロールをサポートしています。DV および HDV デバイスは IEEE 1394 接続経由で制御され、シリアル制御デバイスは指定のコンピュータにインストールされた RS-232、RS-422、LANC または Control-M コントローラ経由で制御されます。

**1** 次のいずれかの方法で、デバイスコントロールの環境設定ダイアログボックスを開くことができます。

- 編集／環境設定／デバイスコントロールを選択します。
- キャプチャパネルで、「設定」をクリックします。

**2** デバイスポップアップメニューから制御するデバイスの種類を選択します。

**3** 「オプション」をクリックし、次のいずれかの操作を行います。

- DV または SDI デバイスを接続する場合は、「メーカー」と「デバイス」で該当するオプションを選択します。使用しているデバイスがリストにない場合は、「Web ページでデバイス情報を見る」をクリックします。
- シリアルデバイスを接続する場合は、「プロトコル」、「ポート」、「タイムソース」および「タイムベース」を指定します。

**4** デバイスコントロールオプションダイアログボックスで、ステータスの表示を確認します。

**オフライン** デバイスが認識されていません。すべての接続と設定を確認する必要があります。

**検出** デバイスは認識されていますが、テープを制御できない状態です（テープがセットされていない可能性があります）。

**オンライン** デバイスが検出されていて、テープを制御できる状態です。「OK」をクリックします。

**5** 「設定」ペインの「デバイスコントロール」セクションで、必要に応じて次のオプションを指定します。

**プリロール時間** キャプチャの前にインポイントまでテープを再生する時間を指定します。値は使用しているデバイスに応じて異なります。

**タイムコードオフセット** ソーステープの同じフレームのタイムコード値と一致させるために、キャプチャしたビデオに記録されているタイムコードの調整値をフレーム単位で指定します。

### RS-422 または RS-232 デバイスを調整するには

**1** ファイル／テープへ書き出しを選択します。

**2** 「オプション」ボタンをクリックします。

**3** 「ムービー開始オフセット」、「手動編集タイミング」および「プリロール」の各ボックスに、デバイスに適切なオフセットフレーム値を入力します。

### RS-422 または RS-232 デバイスを制御するには

**1** 編集／環境設定／デバイスコントロールを選択します。

- 2 デバイスマニューから「シリアルデバイスコントロール」を選択します。
- 3 「オプション」ボタンをクリックします。
- 4 「VTR とポートコントロール」セクションで、デバイスのプロトコルとポートを選択します。
- 5 「タイムコントロール」セクションで、デバイスのタイムソースとタイムベースを選択します。

### キャプチャパネルのデバイスコントロール

キャプチャウインドウのコントロールを利用してクリップのログを作成することができます。ジョグコントロール を使用すると、前後のフレームに簡単に移動することができます。また、シャトルコントロール を使用して、テープの再生または早送り、巻き戻しの速度を変更することができます。録画ボタン を押すと、キャプチャを手動で開始することができます。

テープが停止しているときに巻き戻しボタン を押すと、テープが最高速度で巻き戻されます。テープの再生中または一時停止中に巻き戻しボタンを押すと、ビデオをプレビューに表示しながらテープが巻き戻されます。

テープが停止しているときに早送りボタン を押すと、テープが最高速度で早送りされます。テープの再生中または一時停止中に早送りボタンを押すと、ビデオをプレビューに表示しながらテープが早送りされます。

前のシーンボタン を押すと、テープが1つ前の録画の開始点まで早送りされ、一時停止します。次のシーンボタン を押すと、1つ先の録画の開始点まで早送りされ、一時停止します。

また、J、K、Lキーを押して、デバイスを制御することもできます。Jキーを押すとテープが巻き戻され、Lキーを押すと早送り、Kキーを押すと一時停止します。JキーまたはLキーを繰り返し押すと、早送りまたは巻き戻しの速度が速くなります。1フレームずつ巻き戻しまたは早送りするには、Kキーを押しながらJキーまたはLキーを1回押します。巻き戻しまたは早送りの速度を遅くするには、K+JキーまたはK+Lキーを押したままにします。

キーボードを使用してキャプチャパネルのコントロールを操作するには、キャプチャパネルのツールヒントを参照してください。編集／キーボードショートカットを選択して、ショートカットを変更することができます。また、キャプチャパネルの「インポイント」または「アウトポイント」タイムコード表示にタイムコードを入力し、Enterキーを押して、その位置までテープを送ることもできます。

## キャプチャとデジタイズ

### キャプチャのシステム要件

デジタルビデオフッテージをキャプチャするには、編集システムに次のコンポーネントが必要です。

- DV または HDV フッテージの場合は、OHCI 互換の IEEE 1394 (FireWire、iLink) ポートまたはキャプチャカード、または非 OHCI 互換の IEEE 1394 キャプチャカードと Adobe Premiere Pro 専用のプリセット、ドライバおよびプラグイン。
- HD フッテージの場合は、Adobe Premiere Pro 互換の SDI 入出力を備えた HD キャプチャカード。Adobe Premiere Pro は、AJA HD-SDI カードをネイティブサポートしています。
- キャプチャ時のデータ形式をサポートするコーデック (codec)。Adobe Premiere Pro は、DV および HDV フッテージを読み込むための独自のコーデックを備えています。それ以外の形式の場合はプラグインソフトウェアコーデックを利用できます。一部のキャプチャカードには専用のハードウェアコーデックが組み込まれています。
- キャプチャ時に必要とするデータレートに対応なハードディスク。
- キャプチャしたフッテージを保存するために充分なディスク容量。キャプチャするクリップの長さには、オペレーティングシステムの制限が適用される場合があります。
- 新規プロジェクト作成時に設定したプリセットとキャプチャするフッテージが一致している必要があります。

**注意：**一部の DV および HDV ビデオカメラでは、電源アダプタを接続しないと IEEE 1394 ポートがアクティブになります。また、カメラモードのまま一定時間テープの操作を行わないと、スリープモードやデモモードに切り替わるカメラもあります。このような問題を防ぐために、キャプチャやビデオのダビングの設定を行っているときも、ビデオカメラを電源アダプタに接続しておいてください。電源アダプタに接続してもビデオカメラがデモモードになってしまう場合は、ビデオカメラのメニューでこの機能をオフにしてください。

### デジタルビデオキャプチャを準備するには

1 IEEE 1394 または SDI 接続を使用してデジタルデバイスをコンピュータに接続したら、デバイスの電源を入れて、次のいずれかの操作を行います。

- ・カメラの場合は、「VTR」や「ビデオ」と記載されている再生モードに設定します。
- ・デッキの場合は、出力が正しく設定されていることを確認します。

**注意：**カメラを「カメラ」または「ムービー」と記載されている録画モードに設定しないでください。

2 Adobe Premiere Pro を起動します。初期画面が表示されたら、次のいずれかの操作を行います。

- ・「新規プロジェクト」をクリックし、プリセットの読み込みパネルで任意のプリセットを選択して、「OK」をクリックします。
- ・既存のプロジェクトを選択して「プロジェクトを開く」をクリックします。この際、キャプチャするビデオおよびオーディオのフッテージと一致するプリセットを選択する必要があります。

3 編集／環境設定／スクラッチディスクを選択し、「キャプチャしたビデオ」と「キャプチャしたオーディオ」で保存先を指定します。

**注意：**Adobe Premiere Pro では、SD (スタンダードデフィニッション) だけでなく 8 bit 以上のフッテージや、HD (ハイデフィニション) のフッテージもサポートしています。

### デバイスコントロールを使用しないでキャプチャするには

Adobe Premiere Pro で制御できないデバイスを使用する場合は、手動でビデオを操作してキャプチャします。キャプチャする際はデッキ側の再生操作と Adobe Premiere Pro のキャプチャパネルからキャプチャの操作の両方を行います。

1 ビデオデッキやビデオカメラがコンピュータに正しく接続されていることを確認します。

2 ファイル／キャプチャを選択します。

3 「ログ」ペインの「設定」エリアで、キャプチャポップアップメニューからメディアタイプを選択します。

4 ビデオデッキやビデオカメラのコントロールを使用して、キャプチャを開始するフレームから数秒前的位置までビデオテープを巻き戻しましたは早送りします。

5 ビデオデッキやビデオカメラの再生ボタンを押してから、キャプチャパネルの赤い録画ボタンをクリックします。

6 必要なフッテージの終了位置から数秒間余分に録画します。Esc キーを押して録画を停止します。

キャプチャしたファイルの保存ダイアログボックスが表示されたら、ログデータを入力して「OK」をクリックします。新しいファイルがプロジェクトパネルにリストされ、キャプチャパネルの「設定」ペインで指定した保存先に保存されます。

### デバイスコントロールを使用したキャプチャ

デバイスとプロジェクトを正しく設定したら、デバイスコントロールを使用してキャプチャを開始することができます。テープ全体をキャプチャすることも、各クリップのインポイントとアウトポイントを指定してからクリップをキャプチャすることもできます。また、任意の数のクリップのインポイントとアウトポイントをログして、必要な数だけバッチキャプチャすることもできます。

#### テープ全体をキャプチャするには

1 キャプチャパネルのプレビューの上に表示されるステータスで、デバイスがオンラインになっていることを確認します。

**2** デバイスにテープを挿入します。テープ名を指定するように求められます。テープ名は他のテープと重複しないように固有の番号もしくは名称を使用してください。

 固有の名称を使用することで、同じ名称で作成してしまうことを防ぎます。

**3** 「ログ」ペインの「設定」エリアで、キャプチャポップアップメニューからメディアタイプを選択します。

**4** テープを先頭まで巻き戻します。

**5** テープの新しいシーンごとに個別のファイルを作成するには、「キャプチャ」エリアで「シーン検出」をオンにします。

**6** 各クリップのインポイントの前とアウトポイントの後ろに予備フレームを含めてキャプチャするには、「キャプチャ」エリアの「予備」ボックスにフレーム数を入力します。

**7** 「テープ」ボタンをクリックします。

#### クリップを選択してキャプチャするには

**1** キャプチャパネルのプレビューの上に表示されるステータスで、デバイスがオンラインになっていることを確認します。

**2** デバイスにテープを挿入します。テープ名を指定するように求められます。テープ名は他のテープと重複しない様に固有の番号もしくは名称を使用してください。

**3** 「ログ」ペインの「設定」エリアで、キャプチャポップアップメニューからメディアタイプを選択します。

**4** キャプチャパネルのコントロールを使用して、キャプチャする先頭のフレームに移動し、「インを設定」ボタンをクリックします。次に、キャプチャする最後のフレームに移動し、「アウトを設定」ボタンをクリックします。

**5** 各クリップのインポイントの前とアウトポイントの後ろに予備フレームを含めてキャプチャするには、キャプチャパネルの「予備」エリアに予備フレーム数を入力します。

**6** 「ログ」ペインの「キャプチャ」エリアで「インからアウト」ボタンをクリックして、指定したクリップをキャプチャします。

#### 関連項目

62 ページの「デバイスコントロールを使用する場合のプロジェクトの設定」

63 ページの「デバイスコントロールを行うためにデバイスを設定するには」

#### 自動シーン検出を使用するには

インポイントとアウトポイントを手動でログする代わりに、シーン検出機能を使用することができます。シーン検出では、テープの時間／日付スタンプに基づいてシーンの切れ目（録画中にカメラの一時停止ボタンを押した場合など）の有無が検出されます。シーン検出を有効にしてキャプチャを実行すると、シーンの切れ目が検出されるたびに、別々のファイルとして自動的にキャプチャされます。シーン検出は、テープ全体をキャプチャする場合とインポイントとアウトポイントの間の特定の部分のみをキャプチャする場合の両方で使用することができます。シーン検出を有効にした状態でインポイントとアウトポイントを使用してキャプチャすると、インポイントとアウトポイントの間でシーンの切れ目が検出されるたびにクリップが分割されます。

シーン検出を指定すると、テープの進行を妨げずにバッチキャプチャ用のシーンをログします。また、タイムコードブレーク間で発生するシーンもログします。

❖ キャプチャパネルで、次のいずれかの操作を行います。

- プレビューの下にあるシーン検出ボタン  をクリックします。
- 「ログ」ペインの「キャプチャ」エリアにある「シーン検出」を選択します。

## キャプチャに関する一般的な問題

デジタルフッテージをキャプチャしているときに問題が発生した場合は、Adobe Premiere Pro ヘルプを参照するか、カメラ、ビデオデッキまたはキャプチャカードの取扱説明書を参照してください。また、アドビシステムズ社の Web サイトでテクニカルサポート情報も確認してください。ここでは、デジタルビデオをキャプチャする際に発生する可能性のある問題とその解決策について説明します。

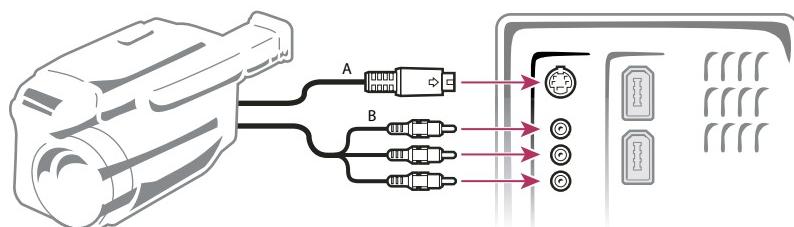
- デバイス（カメラまたはデッキ）がスリープモードになった場合は、キャプチャパネルを閉じてもう一度開きます。または、キャプチャパネルを閉じ、デバイスの電源をいったん切って入れ直してから、キャプチャパネルをもう一度開きます。多くのカメラでは、AC 電源に接続してテープを取り出しておくと、スリープモードが無効になります。
- キャプチャパネルまたはモニタパネルでビデオの粒子が粗く見える場合は、キャプチャ画質を維持するために表示画質が下げられている可能性があります。キャプチャされたビデオはキャプチャ時に設定している画質で保存されています。NTSC / PAL 方式のいずれかのモニタ上で正確にその画質を再現します。処理能力の低いシステムでは、CPU リソースを充分に確保して最高品質でキャプチャするために、キャプチャレビューの画質が自動的に下げられる場合があります。
- キャプチャパネルにビデオ画像が表示されない場合は、デバイスコントロールとキャプチャの設定を確認してください。次に、デバイスの電源を入れたまま Adobe Premiere Pro を再起動します。
- キャプチャしたオーディオとビデオが同期していない場合は、録画と録画の間でギャップ（未録画部分）が発生していないことを確認します。ブランクテープにはタイムコードが書き込まれていないので、カメラのタイムコードに影響を与える場合があります。ブランク部分をキャプチャすると、カメラからは有効なフレームは送信されませんが、タイムコードは停止せずに記録されます。
- オーディオの録音を一旦止めて、コンピュータのサウンド入力とスピーカーシステムを使って再生時に音ができるかどうかを確かめます。音が聞こえない場合は、オーディオソースが正しく接続されていないか、オーディオパラメータが正しく設定されていない可能性があります。ハードウェアの接続、Windows のコントロールパネルの「サウンドとオーディオデバイス」の設定およびミキサー設定を確認し、サウンドカードに付属するマニュアルを参照してください。Adobe Premiere Pro で編集／環境設定を選択し、オーディオ、オーディオハードウェア、オーディオ出力マッピングの各設定を確認します。

### デバイスがオンライン状態であるかどうかを判断するには

- ファイル／キャプチャを選択します。
- 「設定」ペインの「デバイスコントロール」エリアで「オプション」をクリックします。
- オプションダイアログボックスで「接続確認」をクリックします。

## アナログビデオのデジタイズ

アナログ形式のビデオショットを編集するには、まずデジタル化する必要があります。ビデオをキャプチャするには、デジタルビデオカメラ（即座にデジタイズすることが可能）またはコンピュータに取り付けられているデジタイザ／キャプチャカードを使用してビデオ信号を処理します。または、アナログフッテージをデジタル形式にダビングして、その後ほかのデジタルソースの場合と同じように、キャプチャカードを使用してデジタルデバイスからビデオをキャプチャすることもできます。使用する機器によっては、コンポーネントビデオ、コンポジットビデオおよび S ビデオなど、さまざまな信号形式のアナログビデオをデジタイズすることができます。一部のデジタイザは、デバイスコントロールを備えています。RS-232、RS-422、LANC または Control-M ポート経由でこれらをソースデバイスに接続すると、Adobe Premiere Pro のキャプチャパネルからデバイスを制御したり、バッチキャプチャを行えるようになります。ビデオカメラやデジタイザ／キャプチャカードに付属の取扱説明書を参照してください。



アナログビデオ接続

A. Sビデオ接続 B. コンポジットビデオおよびステレオオーディオ接続

### キャプチャカード設定について

Adobe Premiere Pro で表示されるキャプチャ設定の一部は、デジタイザまたはキャプチャカードに付属するプラグインソフトウェアから提供されることがあります。使用できるオプションやサポートされる形式は、キャプチャカードのメーカーによって異なる可能性があります。このようなビデオキャプチャカードと Adobe Premiere Pro の複雑な関係により、システムの各部がどのオプションやどの問題と関係しているか判断しづらくなっています。多くのキャプチャカードのメーカーと同様に、アドビ システムズ社では対象となるオプションや問題が、ビデオキャプチャカードおよびカードのソフトウェアと、Adobe Premiere Pro のどちらに関連しているかを判断するためのトラブルシューティングマニュアルをオンラインで提供しています。Adobe Premiere Pro Web サイトとキャプチャカードメーカーの Web サイトで、トラブルシューティングに関するリソースを参照してください。

サポートされているキャプチャカードを使用すると、多くの場合、設定ファイル（プリセット）がインストールされます。このプリセットは、Adobe Premiere Pro の新規プロジェクトダイアログボックスにある「プリセットの読み込み」ペインで選択できます。このプリセットを選択すると、キャプチャカードを最適な状態でサポートできるように、すべてのキャプチャ設定が自動的に構成されます。最適な結果を得るには、キャプチャカードのプリセットが提供されている場合はそれを使用してください。「カスタム設定」ペインのキャプチャ設定は変更しないでください。

### アナログビデオをデジタル化するには

- 1** Adobe Premiere Pro を終了します。
- 2** アナログデバイスのビデオ出力とオーディオ出力をアナログ入力のあるデジタルデバイス（デジタイザ、デジタルビデオカメラ、デジタルビデオデッキ）に接続します。
- 3** デジタルデバイスが外部にあるデジタイザ、ビデオデッキまたはビデオカメラの場合は、デジタルデバイスのデジタル出力（IEEE 1394 または SDI）をコンピュータの同じデジタルポートに接続します。
- 4** デジタルデバイスがデバイスコントロールを備えているデジタイザの場合は、デバイスコントロールポート（RS-232、RS-422、LANC または Control-M）とアナログデバイスのコントロールポートを接続します。
- 5** 両方のデバイスの電源を入れます。
- 6** デジタルデバイスがビデオカメラの場合は、モードはカメラモードではなく VTR またはビデオモードにします。
- 7** デジタルデバイスの入力選択コントロールを、適切なアナログ入力に設定します。
- 8** Adobe Premiere Pro を起動します。
- 9** 初期画面が表示されたら、次のいずれかの操作を行います。
  - ・「新規プロジェクト」をクリックし、「プリセットの読み込み」ペインで使用するキャプチャカードに合ったプリセット（提供されている場合）を選択して、「OK」をクリックします。
  - ・キャプチャカードのプリセットを使用して設定されている既存のプロジェクトを選択します。
- 10** ファイル／キャプチャを選択します。
- 11** キャプチャパネルで、「設定」ペインの設定を詳細に確認します。設定の変更が必要な場合は、「編集」をクリックします（このダイアログボックスの設定項目は、Adobe Premiere Pro ではなくカードメーカーのプラグインソフトウェアによって提供されます。設定の内容は、アナログキャプチャカードのメーカーとモデルによって異なります。キャプチャカードのメーカーが提供するソフトウェアドライバのマニュアルを参照してください）。

## 12 次のいずれかの操作を行います。

- デジタルデバイスがデバイスコントロールに対応していない場合は、アナログデバイス本体を操作してソースを再生位置まで送ります。アナログデバイスの再生ボタンを押し、キャプチャパネルの録画ボタン  をクリックします。
  - デジタルデバイスがデバイスコントロールに対応している場合は、デジタルソースの場合と同じように、キャプチャパネルのコントロールを使用してフッテージをキャプチャまたはログを作成します。
-  圧縮設定が、使用目的に適したデータレートであるかどうか、Adobe Premiere Pro データレートグラフ分析することができます。

## アナログオーディオのデジタイズ

アナログカセットやマイクからの入力など、デジタル形式になっていないオーディオを使用する場合は、オーディオまたはオーディオ／ビデオ対応のデジタイザ／キャプチャカードを使用してオーディオをデジタル化する必要があります。

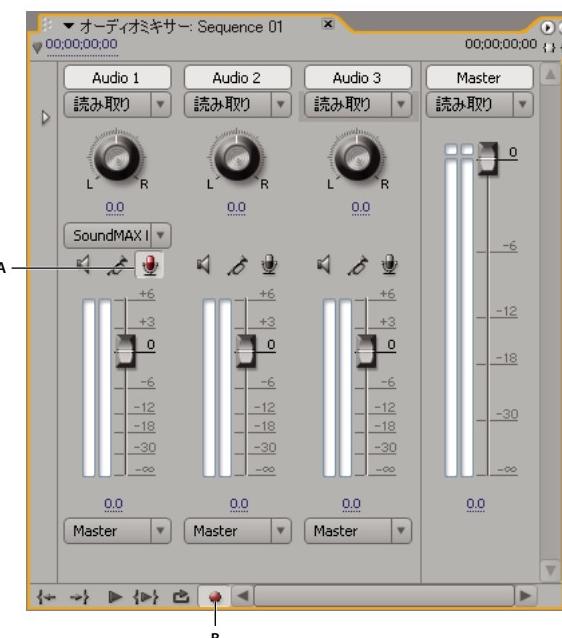
デジタル化したときのオーディオ品質とオーディオファイルのサイズは、デジタイズしたオーディオのサンプルレート（1秒あたりのサンプル数）と bit 数（1サンプルあたりの bit 数）によって異なります。また、ステレオオーディオをデジタイズすると、モノラルオーディオの2倍のディスク容量が必要になります。この2つのパラメータをプロジェクト設定ダイアログボックスの「キャプチャ設定」セクションで制御することで、アナログオーディオをデジタル形式で表現する際の精度を設定することができます。サンプルレートと bit 数を高くすると音質が向上しますが、ファイルサイズもそれに応じて大きくなります。最終的な書き出し品質や再生品質より高くなる場合でも、使用しているコンピュータで処理できる最高の品質でオーディオをキャプチャすることをお勧めします。品質的に余裕を持ってキャプチャすることで、ヘッドルーム（マージン）を取ることができるので、オーディオゲインを調整したり、イコライザやダイナミックレンジの圧縮／展開を適用するときに品質を保つことができます。DV 形式では、2組の独立したステレオオーディオを録音することができますが、Adobe Premiere Pro では1組のステレオオーディオのみをキャプチャできます。DV ハードウェアによっては、ステレオペア 1、ステレオペア 2 または両方のステレオペアの組み合わせを選択することができます。DV 機器のマニュアルを参照してください。

### キャプチャしたオーディオの保存場所を設定するには

- 編集／環境設定／スクラッチディスクを選択します。
- 「キャプチャしたオーディオ」で保存先を選択し、「OK」をクリックします。

### ナレーションを録音するには

- マイクをコンピュータやサウンドカードのマイク入力ジャックに接続します。必要に応じて、編集／環境設定／オーディオハードウェアを選択し、入力デバイスを設定します。
- 録音しているときにタイムラインパネルをプレビューする場合は、タイムラインパネルで、録音が始まる数秒前の時間に時間インジケータを配置します。
- オーディオミキサーで、オーディオを録音するトラックのこのトラックに録音ボタン  をクリックします。



オーディオミキサー録音コントロール  
A. このトラックに録音ボタン B. オーディオミキサーの録音ボタン

- 4 オーディオミキサーで、シーケンスの録音ボタンをクリックします。Adobe Premiere Pro はシーケンスの録音準備を行いますが、再生ボタンを押したときにしか再生ヘッドを動かしません。
- 5 オーディオミキサーメニューの「メーター入力のみ」を選択して、サウンドカードの入力のみをメーターに表示します。
- 6 マイクに向かって声を出して、入力レベルをテストします。
- 7 テストを終えたら、「メーター入力のみ」の選択を解除し、プロジェクトのオーディオトラックもメーターに表示するようにします。
- 8 マイクに向かって再度声を出します。オーディオミキサーのレベルメーターで対象のオーディオトラックのオーディオレベルがクリップしていないかどうかを確認します。
- 9 オーディオミキサーの再生ボタンをクリックし、マイクに向かってナレーションを開始します。

## 関連項目

164 ページの「オーディオについて」

### アナログソースを録音するには

カセットデッキやレコードプレーヤーなどのアナログソースデバイスからオーディオを録音することができます。

- 1 アナログソースをコンピュータやサウンドカードの入力ジャックに接続します。必要に応じて、編集／環境設定／オーディオハードウェアを選択し、入力デバイスを設定します。
- 2 録音しているときにタイムラインパネルをプレビューする場合は、タイムラインパネルで、録音が始まる数秒前の時間に時間インジケータを配置します。
- 3 オーディオミキサーで、オーディオを録音するトラックのこのトラックに録音ボタン をクリックします。
- 4 オーディオミキサーで、シーケンスの録音ボタンをクリックします。Adobe Premiere Pro はシーケンスの録音準備を行いますが、再生ボタンを押したときにしか再生ヘッドを動かしません。
- 5 オーディオミキサーパネルメニューの「メーター入力のみ」を選択して、サウンドカードの入力のみをメーターに表示します。
- 6 選択したアナログソースを再生して、入力レベルをテストします。

7 テストを終えたら、オーディオミキサーパネルメニューの「メーター入力のみ」の選択を解除し、プロジェクトのオーディオトラックもメーターに表示するようにします。

8 選択したアナログソースを再度再生します。オーディオミキサーのレベルメーターで対象のオーディオトラックのオーディオレベルがクリップしていないかどうかを確認します。

9 オーディオミキサーの再生ボタンをクリックし、ソースデバイスの再生を開始します。

## 関連項目

164 ページの「オーディオについて」

## バッチキャプチャ

### バッチキャプチャについて

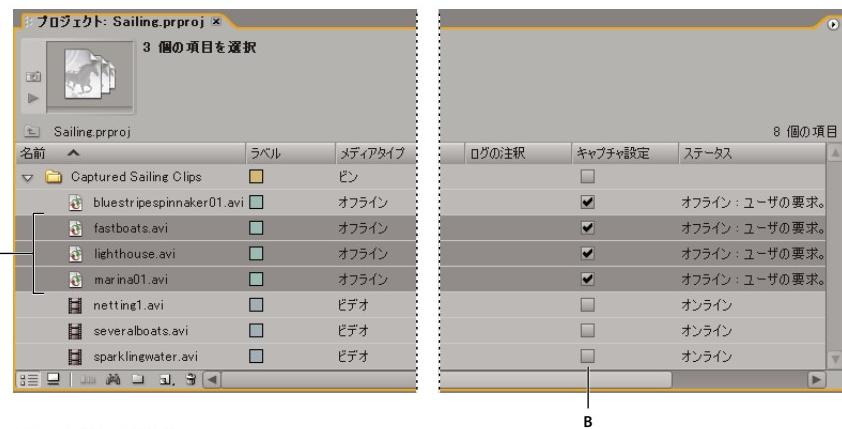
Adobe Premiere Pro は、バッチキャプチャをサポートしています。バッチキャプチャとは、制御可能なデバイスから複数のクリップを自動的にキャプチャすることです。あらかじめ用意しておいたログクリップを選択してバッチ処理を定義します。ログされたクリップは、オフライン（プレースホルダ）クリップとしてプロジェクトパネルやビンに表示されます。ログされたオンラインクリップを選択し、ファイル／バッチキャプチャを選択すると、任意の数のオンラインクリップをキャプチャすることができます。キャプチャを開始すると、キャプチャを効率的に実行できるように、テープ名とタイムコードのインポイント順に自動的にエントリが並べ替えられます。

手動でログするクリップの数を減らして時間を節約するために、「シーン検出」を使用することをお勧めします。66 ページの「自動シーン検出を使用するには」を参照してください。

ログされた（オフライン）クリップをバッチキャプチャするには、プロジェクトパネルでクリップを選択し、ファイル／バッチキャプチャを選択します。オンラインクリップをビンに振り分けた場合は、ビンを選択することで、ビン全体をバッチキャプチャすることができます。

Adobe Premiere Pro はビデオをバックグラウンドでキャプチャするので、キャプチャ中に別のタスクを実行することができます。つまり、Adobe Premiere Pro で手動キャプチャまたはバッチキャプチャを開始した後に、Adobe Premiere Pro アプリケーションを最小化したり、別のアプリケーションに切り替えたりしてもキャプチャは停止しません。キャプチャを停止するには、Adobe Premiere Pro ウィンドウを元のサイズに戻して、ウィンドウの任意の部分をクリックします。ただし、キャプチャ中にシステムに負荷をかけるタスクを実行すると、フレームがドロップアウトする場合があります。デュアルプロセッサシステムなど、システムのパフォーマンスが高い場合は、ドロップフレームが発生する可能性は低くなります。

**注意：**テープの先頭と最後の部分では、タイムコードや検出操作に関する問題が発生する可能性があるので、テープの先頭と最後の 30 秒間をキャプチャする場合は、バッチキャプチャではなく手動でキャプチャしてください。



バッチキャプチャの準備  
A. キャプチャするように選択されたクリップ B. キャプチャ設定オプション

## 関連項目

62 ページの「デバイスコントロールについて」

### バッチキャプチャ用のクリップをログするには

ログクリップをオフラインファイルとして作成することでソーステープ上の特定のショットを指定して使用したい部分だけを抽出することができます。デバイスコントロールオプションを使用してカメラやデッキをリモート制御するように環境設定ダイアログボックスで設定している場合は、キャプチャパネルのクリップログコントロールでオフラインファイルを作成します。オフラインファイルを作成しておくと、「バッチキャプチャ」コマンドを使用して、あらかじめログしたファイルを使用してまとめてキャプチャすることができます。

インポイントとアウトポイントで作成されたリストから、オンラインのデバイスを使用せずにログクリップを作成できます。各ショットのインポイントとアウトポイントを入力して「ログクリップ」ボタンをクリックしてログクリップを作成します。外部のログおよびスプレッドシートプログラムを使用して、フレーム番号をログすることもできます。この場合は、作成したスプレッドシートをオフラインファイルのリストとして Adobe Premiere Pro に読み込みます。

- 1 キャプチャパネルのプレビューの上に表示されるステータスで、デバイスがオンラインになっていることを確認します。
- 2 デバイスにテープを挿入します。テープ名を指定するように求められます。ログするテープ名には必ず固有の名前を指定してください。
- 3 キャプチャパネルのコントロールを使用して、最初のショットの先頭のフレームに移動し、「インを設定」ボタンをクリックします。次に、ショットの最後のフレームに移動し、「アウトを設定」ボタンをクリックします。
- 4 「ログ」ペインの「設定」エリアで、キャプチャポップアップメニューからメディアタイプを選択します。
- 5 各クリップのインポイントの前とアウトポイントの後ろに予備フレームを含めてキャプチャするには、キャプチャパネルの「予備」エリアに予備フレーム数を入力します。
- 6 「ログ」ペインの「タイムコード」エリアにある「ログクリップ」ボタンをクリックして、指定したクリップをログします。ダイアログボックスが表示されたら、クリップの名前を入力します。クリップのオフラインファイルがプロジェクトパネルに配置され、クリップがログされます。
- 7 手順 2 ~ 6 を繰り返して、バッチキャプチャする各ショットをログします。



「ログ」を選択した状態のキャプチャパネル

### クリップをインタラクティブにログするには

- 1 デバイスが接続されていて、カメラモードではなく VTR またはビデオモードになっていることを確認し、ファイル／キャプチャを選択します。

2 「ログ」ペインの「設定」および「クリップデータ」セクションで、初期設定値を入力します。

3 テープを再生しながら 任意の「インを設定」と「アウトを設定」ボタンをクリックしてログクリップを作成します。取り込みたいポイントに設定できるまで この作業を繰り返します。

4 インポイントとアウトポイントを設定したら、「ログクリップ」をクリックし、クリップデータを確認して「OK」をクリックします。

 タイムコードは、「+」(プラス) または「-」(マイナス) 記号を入力することで微調整することができます。例えば、アウトポイントの最後に 5 フレームを追加するには、アウトポイントのタイムコード全体を選択し、「+5」と入力して Enter キーを押します。

#### クリップをインタラクティブにログする際のヒント

- キャプチャパネルの「ログ」ペインのオプションを設定します。クリップを続けてログする場合、「設定」および「クリップデータ」セクションのデータが初期設定として使用されます。このため、類似したログデータを使用してクリップのログと同じビンに連続して行う場合は、ログを開始する前にクリップデータを指定しておくと、作業の手間を省くことができます。「ログクリップ」ボタンをクリックすると、クリップデータを確定または変更するためのダイアログボックスが表示されます。
- 「クリップデータ」セクションで、テープ名を指定します。バッチキャプチャを開始するたびに、この名前の入力が求められます。
- 「クリップデータ」セクションの「クリップ名」で番号を指定すると、自動的に加算されます。例えば、先頭が「Car Chase」という名前で始まるひと続きのクリップに連番を振る場合は、「Car Chase 01」と入力して、クリップ名が数字で終わるようにします。次のクリップがログされると、初期設定では「Car Chase 02」のように次の番号が与えられます。
- キャプチャパネルの設定はいつでも変更できます。例えば、テープを再生しているときにアクションに変化があった場合は、後続のクリップをログするビンを変更したり、別の説明やシーン名を入力したりして、新しいアクションをキャプチャすることができます。設定を変更するときにテープを止める必要はありません。
- キーボードを使用してデバイスを操作したり、クリップをログしたりすることができます。キャプチャパネルコントロールのツールヒントを参照するか、編集／キーボードショートカットを選択し、ショートカットを確認または変更します。
- 新しいオフラインファイルを作成するには、「ログクリップ」をクリックします。テープが一時停止され、新しいオフラインファイルのクリップデータを確認できます。

#### バッチキャプチャ設定の指定

ログされたクリップのバッチリストは、オフラインファイルのリストとしてプロジェクトパネルに表示されます。クリップを大量にキャプチャする場合は、各オフラインクリップを専用のビンに直接ログできるように、プロジェクトパネルにビンを作成しておくと便利です。バッチキャプチャを行うと、キャプチャされたクリップとオフラインファイルが置き換えられますが、事前に設定しておいたビンの構成は変更されません。

オーディオとビデオは、別々のドライブにキャプチャすることができます。新しいファイルの保存先を設定するには、編集／環境設定／スクラッチディスクを選択します。初期設定を使用すると、Adobe Premiere Pro でキャプチャまたは作成されたすべてのファイルは、プロジェクトファイルが保存されるフォルダと同じフォルダに保存されます。

Adobe Premiere Pro では、オフラインファイルをバッチキャプチャする際に、現在設定されている初期設定をデフォルトとして使用します。オフラインファイルに独自のキャプチャ設定が指定されている場合は、キャプチャ時にそれらの設定が使用されます。そして、同じ設定を使用して簡単に再キャプチャできるように、キャプチャされたクリップにキャプチャ設定が保持されます。例えば、フレームサイズが 320 x 240 のプロジェクトでフレームサイズ 720 x 480 でキャプチャするようにクリップの設定で指定した場合は、この初期設定を変更しない限り、クリップはフレームサイズ 720 x 480 でキャプチャされます。クリップのキャプチャ設定は、バッチキャプチャダイアログボックスの「キャプチャ設定を上書き」を選択すると上書きできます。

## キャプチャ設定を指定するには

プロジェクトのキャプチャ設定とは異なる設定をオフラインファイルに割り当てることができます。例えば、プロジェクトの解像度より高い解像度でクリップをキャプチャする場合に有効です。

- オフラインファイルに独自のキャプチャ設定が既に指定されているかどうかを判別するには、プロジェクトパネルの「キャプチャ設定」項目を確認します。この項目を表示するには、右にスクロールします。オフラインファイルに独自のキャプチャ設定が指定されている場合は、この項目のチェックボックスがオンになっています。項目が表示されていない場合は、プロジェクトパネルメニューから「表示項目の編集」を選択し、「キャプチャ設定」を選択します。「OK」をクリックします。
- オフラインファイルのキャプチャ設定を検索または変更するには、プロジェクトパネルでクリップを選択し、クリップ／キャプチャ設定／キャプチャ設定を選択します。キャプチャ形式メニューでは、クリップのキャプチャ形式を表示したり、新しい形式を選択したりすることができます。通常は、ソースフッテージの形式と一致する形式を選択します。
- クリップのキャプチャ設定を削除するには、プロジェクトパネルでクリップを選択し、クリップ／キャプチャ設定／キャプチャ設定を消去を選択します。初期設定では、クリップはプロジェクトのキャプチャ設定を使用してキャプチャされます。

## 関連項目

62 ページの「デバイスコントロールを使用する場合のプロジェクトの設定」

63 ページの「デバイスコントロールを行うためにデバイスを設定するには」

## クリップをバッチキャプチャするには

- 1 キャプチャするオフラインクリップを選択し、ファイル／バッチキャプチャを選択します。
- 2 バッチキャプチャダイアログボックスで、次のいずれかの操作を行います。
  - バッチ内の各クリップのインポイントの前とアウトポイントの後ろに予備フレームを含めてキャプチャするには、「予備フレームを含めてキャプチャ」を選択して、予備フレーム数を入力します。
  - バッチ内の個々のクリップのキャプチャ設定をプロジェクトの初期設定値に変更するには、「キャプチャ設定を上書き」を選択します。
- 3 デッキとソースビデオテープが正しく準備できていることを確認し、「OK」をクリックします。
- 4 テープの挿入ダイアログボックスで、指定されたテープを挿入して「OK」をクリックします。複数のテープからキャプチャする場合は、指示が表示されたらテープの入れ替えができるように準備しておきます。
- 5 バッチキャプチャを停止する場合は、キャプチャパネルの停止ボタンをクリックするか、Esc キーを押します。

## バッチキャプチャのトラブルシューティング

デバイスコントロールとプロジェクトのキャプチャ設定に誤りがなく、ログしたオフラインファイルのデータに矛盾がなければ、バッチキャプチャは問題なく実行することができます。バッチキャプチャで問題が発生した場合は、バッチキャプチャするすべてのクリップが正しく設定されていることを確認します。

- 各クリップのステータスが「オフライン」になっていることを確認します。プロジェクトパネルのリスト表示でステータスを確認します。クリップがオフラインでない場合は、プロジェクトパネルでクリップを選択し、プロジェクト／メディアのリンク解除を選択します。複数のクリップを選択している場合、オンラインのクリップはキャプチャされず、オフラインのファイルのみキャプチャされます。
- オフラインファイルを編集ダイアログボックスで、各オフラインファイルの「テープ名」、「メディア開始」および「メディア終了」が指定されていることを確認します。選択したオフラインファイルのいずれかに、これらの設定が指定されていれば、「バッチキャプチャ」コマンドを選択することができます。ただし、キャプチャされるのは 3 つの設定すべてが指定されているクリップだけです。必要に応じて、プロジェクトパネルのリスト表示でこれらの設定を確認するか、オフラインファイルをダブルクリックして設定を編集します。
- 選択したキャプチャデバイスで、ビデオの録画やオーディオの録音、またはこの両方の操作がサポートされていることを確認します。例えば、キャプチャデバイスがオーディオのキャプチャに対応していない場合、オーディオがキャプ

チャされません。キャプチャに対応していない設定が検出されるとバッチキャプチャが停止され、キャプチャ設定のエラーが表示されます。

- 各クリップのファイル名（キャプチャ設定ダイアログボックスで指定した名前）が、既存のクリップのファイル名と重複していないことを確認します。必要に応じて、各オフラインファイルをダブルクリックして、ファイル名が固有であることを確認します。同じ名前の付いたオフラインファイルをバッチキャプチャ用に選択すると、キャプチャ時にクリップ名が自動的に一部変更されます。これにより、同じ名前の付いた別のファイルが上書きされることがなくなります。

キャプチャ設定のエラーが表示された場合にキャプチャエラーを解決するには、次のいずれかの操作を行います。

- リスト内の任意のクリップのキャプチャ設定を修正するには、リストで1つまたは複数のファイルを選択し、「設定を編集」をクリックします。
- キャプチャ設定が無効なクリップを除外して残りのバッチキャプチャを続けるには、「スキップ」をクリックします。スキップしたクリップはリストから削除され、キャプチャされません。
- バッチキャプチャを停止するには、「キャンセル」をクリックします。クリップはキャプチャされません。

## バッチリストを読み込むまたは書き出すには

バッチリストとして読み込みが可能なファイル形式は、タブ区切りテキスト（TXT）ファイルまたはカンマ区切り値（CSV）テキストファイルです。ファイルを読み込むと、テキストのバッチリストの各エントリがプロジェクトパネルのオフラインファイルとして表示されます。また、ログしたクリップをプロジェクトやワークステーションの間で転送できるように、オフラインファイルをCSVバッチリストとして書き出すこともできます。バッチリストの形式を確認するには、リストをファイルとして書き出し、メモ帳などのテキストエディタやスプレッドシートアプリケーションでファイルを開きます。バッチリストテキストファイルは、Adobe Premiere 6.5などのソース、Pipeline Autologなどのログユーティリティ、データベースまたはスプレッドシートプログラムを使用してバッチリストを生成するカスタムビデオ製作ソフトウェアから提供されます。

バッチリストを読み込む場合は、リスト内のフィールドがテープ名、インポイント、アウトポイント、クリップ名、コメントの順に配置されている必要があります。オフラインファイルをバッチリストとして書き出すと、テープ名、インポイント、アウトポイント、クリップ名、ログの注釈、説明、シーン、ティクの順にフィールドが配置されます。書き出されるフィールドデータは、プロジェクトパネルのリスト表示の対応する列から抽出されます。

- バッチリストタイムコードログを読み込むには、プロジェクトを開き、プロジェクト/バッチリストを読み込むを選択します。目的のファイルを探して選択し、「開く」をクリックします。
- バッチリストタイムコードログを書き出すには、書き出ししたいログファイルを選択し、プロジェクト/バッチリストを書き出しを選択します。ファイル名と保存先を指定し、「保存」をクリックします。

## オフラインファイル

オフラインファイルとは、ディスク上に存在しないソースファイルのプレースホルダです。オフラインファイルには、存在しないソースファイルの情報が保持されているので、実際のファイルを利用できない場合でも作業を進めることができます。タイムラインパネルにオフラインファイルが表示されている場合は、プログラムモニタとトラックに「メディオオフライン」というメッセージが表示されます。

キャプチャパネルを使用してテープからクリップをログすると、後でクリップをキャプチャするために必要な情報を保存したオフラインファイルが自動的に作成されます。また、オフラインファイルは手動で作成することもできます。オフラインファイルは、以下のような状況で使用します。

- クリップのログのみ完了していて、まだキャプチャしていない場合。オフラインファイルはキャプチャしたクリップのように扱うことができるので、オフラインクリップを実際にキャプチャする前に、ログされたオフラインファイルをプロジェクトパネルで編成したり、タイムラインパネルでシーケンスをレイアウトしたりすることができます。オフラインファイルがキャプチャされた場合（またはキャプチャ済みのファイルが見つかった場合）は、対応するオフラインファイルと置き換えられます。

- デバイスコントロールやバッチキャプチャを使用して、ログクリップからキャプチャする場合。Adobe Premiere Pro では、バッチキャプチャリストはオフラインクリップで構成されます。このリストで選択したオフラインクリップがバッチキャプチャされます。
- プロジェクトで一度使用されたクリップを再キャプチャする場合。再キャプチャするには、「メディアのリンク解除」コマンドを使用して、オンラインクリップをオフラインにする必要があります。
- プロジェクトを開いたときにソースファイルが使用されず、Adobe Premiere Pro で自動でも、手動でも見つからない場合。このような場合は、「オフライン」ボタンと「すべてオフライン」ボタンを使用します。

**注意：**Adobe Premiere Pro のオンラインクリップとオフラインクリップは、オンライン編集とオフライン編集の概念とは関係ありません。

#### オフラインファイルを作成するには

- プロジェクトパネルの一番下にある新規項目ボタン  をクリックし、メニューから「オフラインファイル」を選択します。
- 「内容」で、必要に応じてオプションを選択します。
- 「テープ名」に、オフラインクリップのソースビデオが収録されているテープの名前を入力します。
- 「ファイル名」に、Adobe Premiere Pro でのキャプチャ後にディスク上に表示されるファイル名を入力します。既にキャプチャ済みで、使用しているコンピュータ上にまだ存在していないソースファイルのオフラインファイルを作成する場合は、そのソースファイルの名前を入力します。
- 必要に応じて、「説明」、「シーン」、「テイク」、「ログの注釈」を入力します。
- 編集およびトランジション用にキャプチャする予備フレームも含めて、トリミングする前のクリップ全体のタイムコードを入力します。

**注意：**オフラインファイルのテープ名、ファイル名、メディア開始およびメディア終了の項目を指定していない場合、キャプチャを実行することはできません。

#### オフラインファイルを編集するには

- ◆ プロジェクトパネルでオフラインファイルをダブルクリックし、必要に応じてオプションを編集して、「OK」をクリックします。

#### オフラインファイルをキャプチャされているソースファイルに置き換えるには

- プロジェクトパネルで、1つまたは複数のオフラインファイルを選択します。
- プロジェクト／メディアをリンクを選択します。
- ソースファイルを選択して「選択」をクリックします。

**注意：**複数のオフラインファイルを選択した場合は、選択したファイルごとに「どのメディアを～に追加しますか？」というダイアログボックスが表示されます。ダイアログボックスのタイトルバーに表示されるオフラインファイルの名前を確認して、各オフラインファイルに対応するソースファイルを再リンクします。

#### オンラインファイルをオフラインに変換するには

- プロジェクトパネルで、1つまたは複数のオンラインファイルを選択します。
- プロジェクト／オフラインにするを選択します。
- 次のオプションを選択します。

**メディアファイルをディスクに残す** 選択したファイルがプロジェクトでオフラインになりますが、ソースファイルはディスクから削除されません。

**メディアファイルを削除する** 選択したファイルがプロジェクトでオフラインになり、ソースファイルがディスクから削除されます。

**注意：**「メディアファイルをディスクに残す」を選択し、ディスクに残されているファイルと同じファイル名でクリップを再キャプチャすると、オリジナルのメディアファイルが置き換えられます。ファイル名を変更せずにオリジナルのクリップを保持するには、クリップを別のフォルダやディスクに移動するか、再キャプチャするクリップに別のファイル名を指定します。

## タイムコード

### タイムコードについて

多くのビデオカメラやハイエンドビデオデッキではタイムコードが記録され、特定のフレームに固有のアドレスがマークされています。タイムコードは、以前表示またはキャプチャしたフレームとまったく同じフレームをキャプチャする場合に重要になります。タイムコードは、次のようなタスクで使用します。

- キャプチャする前にクリップをログする場合。
- バッチ（自動）キャプチャを使用してクリップをキャプチャする場合。
- オリジナルのファイルが破損したか削除されたため、クリップを再キャプチャする場合。
- AAF または EDL を使用してシーケンスを別のシステムに書き出す場合。
- パフォーマンス優先の編集のために低解像度の画像で編集し、編集後に最終出力用の高解像度で再キャプチャする場合。
- キャプチャしたビデオを別に録音したオーディオと同期させる場合。

タイムコードは、家庭用アナログビデオデッキのタイムカウンターの値とは異なり、ビデオ信号の一部としてビデオテープに記録されます。フッテージにタイムコードがない場合は、タイムコードが記録可能なビデオカメラやデッキを使用して、フッテージにタイムコードを追加したコピーを作成できます。タイムコードと一緒に記録されたフッテージのコピーからビデオのログやキャプチャが行えます。

最適な結果を得るには、テープの最初から最後までタイムコードが連続している必要があります。タイムコードはテープの途中でゼロにリセットしないでください。編集中に 00:00:01:09 といったキャプチャのインポイントをログしたものの、タイムコードをリセットしたために同一のタイムコードが複数テープ上に書き込まれている場合、Adobe Premiere Pro はキャプチャの開始位置を特定できません。タイムコードが連続していないテープでは正しくキャプチャできない場合があります。

連続したタイムコードで撮影するためには、タイムコードを続けて撮影をするか、あらかじめテープをストライピング（タイムコードの事前書き込み）しておきます。

 撮影時にタイムコードが常に連続して書き込まれるようにするには、各ショットのアクション終了後少なくとも 5 秒間余分に録画します。カメラでクリップを再生して確認した場合は、再度録画を開始する前に、開始位置がこの 5 秒間のマージンに収まるようにテープを巻き戻します。ビデオカメラは、停止したフレームのタイムコードを読み取り、次のショットの開始時に次のフレーム番号を使用してタイムコードを記録し始めます。前のショットの最後のフレームと次のショットの最初のフレームが連続していないと、ビデオカメラは再度 00:00:00:00 からタイムコードを記録し始めます。

### ストライピングまたはタイムコードの置き換え

最初に新しいテープを使用する前に連続したタイムコードを書き込む作業を行います。この処理をテープのストライピングやブラックストライプと言います。タイムコードを必要としない編集をする場合は特に作業をしなくてもかまいませんが、以下の作業を行い、連続したタイムコードで記録をしておくと以降の作業が円滑になります。

#### テープをタイムコードでストライピングするには

- 1 未使用のテープをカメラにセットします。新品のテープにタイムコード情報は記録されていません。
- 2 カメラを使用してストライピングする場合は、レンズキャップを取り付け、オーディオ入力を無効にします。
- 3 すべてのカメラ設定（特にオーディオのサンプルレート）が、撮影するときとまったく同じ設定であることを確認します。そのテープで撮影する場合は必ず、これらの同じ設定をすべて使用します。

**4** 録画を開始します。テープの最後まで、カメラまたはデッキで録画を続けます。

**5** ストライピングされたテープの先頭から約 30 秒間再生してから、テープにビデオを録画します。また、撮影を開始する前に、ストライピングしたタイムコードをビデオカメラが読み取っていることを確認します。この 30 秒間の無録画部分は、バッチキャプチャ時にも役立ちます。

 テープを交換する場合、特に以前に撮影したことのあるテープを再挿入する場合は、カメラの設定を確認してください。異なるテープには異なる設定を使用することができますが、各テープの最初から最後まで同じ設定を使用することをお勧めします。これらの設定は、テープを最初にストライピングしたときに使用した設定と一致している必要があります。

#### DV タイムコードを置き換えるには

ソースフッテージが DV 形式で、タイムコードが連続していない場合、DV テープのコピーを作成（ダビング）してタイムコードを置き換えることができます。コピーを作成すると、連続した新しいタイムコードが記録されます。このコピーしたテープを使用してログの作成やバッチキャプチャをすることができます。

**注意：**DVCAM 形式でダビングする場合や Panasonic AG-DV2500 をレコードデッキとして使用する場合は、この方法を適用することはできません。

- 1** 撮影したテープをビデオカメラまたはビデオデッキにセットして、先頭まで巻き戻します。
- 2** ダビングするために 2 台目のビデオカメラまたはビデオデッキに新しいテープをセットします。
- 3** 録画デバイスに、オリジナルテープからタイムコードも同時にコピーするモードがある場合は、そのモードを無効にしておきます。このモードについては、デバイスの取扱説明書を参照してください。
- 4** 両方ともデジタルデバイスの場合は、IEEE 1394 または SDI などのデジタル接続を使用して接続します。デジタル接続を使用すると、最高品質でコピーすることができます。
- 5** 録画をする方のビデオ機器をテレビモニターに接続します。
- 6** 2 台のデバイスを両方とも VTR モードに設定します。
- 7** 録画デバイスがデジタルポート入力から録画するように設定されていることを確認します。
- 8** 新しいテープの録画を開始してから、オリジナルテープの再生を開始します。オリジナルテープ全体がコピーされるまで、ビデオカメラまたはビデオデッキで録画を続けます。

**注意：**シーン検出では、タイムスタンプで飛んでいる箇所を探すことでの各ショットの開始ポイントと終了ポイントを検出の対象とします。この方法でテープをコピーするとタイムスタンプが連続した 1 つのクリップが作成されるので、Adobe Premiere Pro でコピーをキャプチャする際にシーン検出を使用することはできません。

#### タイムコードのキャプチャ

デバイスコントロールを使用すると、ソースビデオのタイムコードがキャプチャされます。制御可能なアナログデバイスによるタイムコードのキャプチャは、テープデッキの精度に応じて異なります。テープデッキでタイムコードを正確に読み取れない場合は、システムを調整するか、フレームに合わせて手動でタイムコードを割り当てる必要があります。

**注意：**タイムコードは、タイムコードが記録されている場合や、テープの映像に重ねて録画されている場合を除き、タイムコードを認識できる機器のテープカウンターでしか確認できません。ほとんどの家庭用アナログビデオデッキは、タイムコードの読み取りや書き込みに対応していません。

#### クリップのタイムコードを手動で設定するには

Adobe Premiere Pro によって記録されたタイムコードを変更する場合があります。例えば、元は Rewritable Consumer Time Code (RCTC) で記録された Hi8 テープの DV コピーからフッテージをキャプチャしたとします。DV コピーと、それからコピーしたコンピュータ上のビデオファイルは、元の RCTC ではなく DV タイムコードを保持します。Adobe Premiere Pro では、このような場合にタイムコードを元の RCTC 値にリセットして、オリジナルの Hi8 テープ用に作成されたショットログなどを参照しやすくなります。

- 1** プロジェクトパネルでクリップを選択します。
- 2** ファイル／タイムコードを選択し、必要に応じてオプションを指定して「OK」をクリックします。

## タイムコードを入力するには

ビデオのキャプチャや編集を行うと、タイムコード値を手動で入力する機会が数多く発生します。例えば、クリップのインポイントとアウトポイントを設定する場合や、タイムラインパネルを操作する場合にタイムコード値を入力します。Adobe Premiere Pro では、複数の方法でタイムコードを入力することができます。

Adobe Premiere Pro では、インポイントとアウトポイントの間のデュレーションに、タイムコードで指定されたフレームが格納されます。例えば、クリップのインポイントとアウトポイントに同じタイムコードを入力すると、そのクリップのデュレーションは 1 フレームになります。タイムコードを入力する場合は、区切り記号としてコロンの代わりにピリオドを使用するか、区切り記号なしで数字を入力することができます。入力された数字は、時、分、秒、フレームとして解釈されます。

- 特定のタイムコードを入力するには、タイムコードを選択し、新しいタイムコードを入力して、Enter キーを押します。
- 現在のタイムコードをドラッグ操作で調整するには、タイムコードを水平にドラッグします。例えば、タイムコードの値を小さくするには、左へドラッグします。
- 現在のタイムコードを相対値で調整するには、「+」(プラス) 記号または「-」(マイナス) 記号に続けて、増減するフレームの数を入力します。例えば、現在のタイムコードから 5 フレーム減らすには、タイムコード全体を選択し、「-5」と入力して Enter キーを押します。

## オンライン編集とオフライン編集

### オンライン編集とオフライン編集について

オンライン編集では、ビデオプログラムの最終出力で要求される品質レベルでクリップをキャプチャします。これは、Adobe Premiere Pro で編集を行う場合の通常の手法です。オンライン編集は、ホストコンピュータの処理速度と記憶容量が、使用するビデオ形式の要件を十分満たしている場合に正しく機能します。例えば、最近のコンピュータは高解像度の DV のデータレートを処理できますが、HDV や HD フッテージなどの大きなデータレートを扱うための要件を満たすことは困難なことがあります。このような場合には、オフライン編集を行うのが一般的です。

オフライン編集では、編集時には低品質でクリップをキャプチャし、最終制作物の仕上げ、レンダリングおよび書き出し時には高解像度でそれらをキャプチャし直します。低解像度クリップを使用することで、標準的なコンピュータでもパフォーマンスの低下や記憶容量不足を招くことなく、HDV や HD フッテージなどのサイズの著しく大きいアセットを編集することができるようになります。また、編集者はロケ中でもラップトップコンピュータを使用して編集作業を行うことができます。

すべてオンラインでプロジェクトの編集を行いたい場合は、2 つの工程に分けて作業をすすめます。2 工程に分けるとは、オフラインでクリエイティブな方向性を決め、その後オンラインにして微調整、完成度の向上、カラー補正などの仕上げ作業を行うということです。

例えば、Adobe Premiere Pro で HD プロジェクトのオフライン編集を行い、Advanced Authoring Format (AAF) や EDL でプロジェクトを書き出して、より高性能なハードウェアで構成された編集システムに転送することができます。その後、HD の高解像度による最終的なオンライン編集とレンダリングを、このシステムで行います。

### クリップを再キャプチャするには

既存のプロジェクト上のクリップをバッチキャプチャを使って再度取り込むことが可能です。クリップは、ソースファイルからリンクが解除され、オフラインの状態で、ソースメディアにタイムコードが含まれている場合のみ再キャプチャすることができます。

- 1 再キャプチャする際に、現在のキャプチャ設定から変更をしたい場合は、クリップのキャプチャ設定を変更します。
- 2 プロジェクトパネルで、再キャプチャするすべてのクリップを選択します。複数のビンのクリップを選択する場合は、リスト表示を使用して目的のビンを表示します。
- 3 プロジェクト／オフラインにするを選択します。選択したクリップは、現在のソースファイルとの関連付けが解除されます。

- 4 オフラインにするダイアログボックスで、ソースメディアファイルをディスクに残すか削除するかを指定します。
- 5 オフラインファイルを選択した状態で、ファイル／バッチキャプチャを選択します。必要に応じて設定を調整します。
- 6 デッキとソースビデオテープが正しく設定されていることを確認し、「OK」をクリックします。
- 7 再キャプチャが終了したら、プロジェクトを保存します。

## ファイルの読み込み

### ファイルを読み込むには

Adobe Premiere Pro プロジェクトには、さまざまな形式のビデオ、オーディオ、グラフィックおよび写真ファイルを読み込むことができます。ファイルは 1 つずつ読み込むか、複数のファイルやファイルのフォルダ全体を一度に読み込むことができます。フレームの最大サイズは 4096 x 4096 ピクセルです。クリップの作成に使用するソフトウェアでピクセル単位の指定ができない場合は、ポイントで指定します。

ファイルを読み込んだときに横または縦に変形してしまう（引き伸ばされる）場合は、ピクセルの縦横比が正しく変換されていません。ファイルのピクセル縦横比を必要に応じて変更します。Adobe Premiere Pro は、EPS 画像を連続してラスタライズできるので、ピクセル化しなくともファイルのサイズを調整することができます。

- クリップを読み込むには、ファイル／読み込みを選択します。ファイルを探して選択するか、Ctrl キーを押しながら複数のファイルを選択します。「開く」をクリックします。
- 最近読み込んだクリップを読み込むには、ファイル／最近使用したファイルを読み込む／ {ファイル名} をを選択します（Adobe Premiere Pro の環境設定をリセットした場合は、目的のファイル名が最初に表示されないことがあります）。
- クリップをフォルダごと読み込むには、ファイル／読み込みを選択します。目的のフォルダを探して選択し、「フォルダを読み込み」をクリックします。選択したフォルダがフォルダの内容と一緒に新しいピンとしてプロジェクトパネルに読み込まれます。

ファイルやフォルダを Windows エクスプローラからプロジェクトパネルにドラッグして読み込むこともできます。

### 関連項目

26 ページの「縦横比について」

### デジタルオーディオの読み込み

オーディオファイルやビデオファイルのトラックとして保存されているデジタルオーディオクリップを読み込むことができます。デジタルオーディオは、コンピュータのハードディスク、オーディオコンパクトディスク (CD) またはデジタルオーディオテープ (DAT) に、コンピュータで読み取ることができるバイナリデータとして保存されます。可能な限り高い品質を維持できるように、デジタルオーディオファイルをコンピュータに転送する際にはデジタル接続を使用してください。サウンドカードを使用してオーディオソースのアナログ出力をデジタル化しないようにしてください。

Adobe Premiere Pro では、編集時に最高のパフォーマンスが得られるように、読み込まれたオーディオチャンネルを、プロジェクトのサンプルレートで 32 bit 浮動小数点データに最適化します。ビデオファイルのオーディオトラックも含め、読み込まれたすべてのオーディオが最適化されます。

**注意：**デジタルオーディオソースからオーディオのみのファイルをキャプチャする場合は、キャプチャパネルの「ログ」ペインでキャプチャップアップメニューから「オーディオ」を選択します。

プロジェクトで CD オーディオ (CDA) ファイルを使用することができます。ただし、Adobe Premiere Pro に読み込む前に、WAV などのサポートされているファイル形式に変換する必要があります。CDA ファイルは、Adobe Audition® などのオーディオアプリケーションを使用して変換することができます。

**注意：**CD トラックを使用する場合は、そのトラックの著作権または著作権の使用許諾を得ていることを確認してください。

## 関連項目

60 ページの「サポートされている読み込み可能なファイル形式」

### 圧縮されたオーディオ形式の使用

MP3 や WMA などの形式で保存された音楽は、オリジナルのオーディオ品質をある程度落として圧縮されています。圧縮オーディオを再生するには、ファイルを展開し、出力設定に合わせて再サンプリングする必要があります。この変換の過程で、オーディオ品質が若干低下します。このため、できるだけ圧縮されていないオーディオや CD オーディオのクリップを使用してください。

### Adobe Audition のオーディオの使用

Adobe Audition では、高度なオーディオ編集を行うことができます。Adobe Audition から Adobe Premiere Pro と互換性のあるファイル形式でオーディオを書き出すと、Adobe Premiere Pro プロジェクトにオーディオを読み込むことができます。Adobe Audition からオーディオを書き出すときに「オリジナル編集用にリンクデータを埋め込む」オプションを選択すると、Adobe Premiere Pro で編集／オリジナルを編集を選択したときに、オーディオクリップの Adobe Audition プロジェクトを直接開くことができます。

## 静止画の読み込み

読み込める静止画のフレームサイズは、個別またはグループの最大で 4096 x 4096 ピクセルです。読み込まれた静止画のサイズと縦横比は、読み込まれた別のアセットの場合と同様の設定（正方形ピクセルを使用するかどうかなど）が適用されます。

読み込まれた静止画は、静止画の環境設定で指定されているデュレーションを使用します。静止画のデュレーションはシーケンスパネルで変更することができます。

### 静止画のデフォルトデュレーションを変更するには

- 1 編集／環境設定／一般を選択します。
- 2 「静止画像のデフォルトデュレーション」で、静止画のデフォルトデュレーションに設定するフレーム数を指定します。

**注意：**静止画のデフォルトデュレーションを変更しても、既にシーケンスの一部として読み込まれている静止画のデュレーションは変更されません。

### タイムラインパネルで静止画のデュレーションを変更するには

- ❖ 次のいずれかの操作を行います。
  - 選択ツールを画像の左端または右端に合わせてドラッグします。
  - クリップを選択し、クリップメニューから「速度・デュレーション」を選択します。設定したいデュレーションの数値を入力し、「OK」をクリックします

### 読み込まれた静止画のピクセル縦横比を調整するには

- 1 プロジェクトパネルで静止画を選択します。
- 2 ファイル／フッテージを変換を選択します。
- 3 「ピクセル縦横比」セクションで任意のオプションを選択します。
- 4 以下のいずれかを選択します。

**ファイルのピクセル縦横比を使用** 静止画が保持しているオリジナルの縦横比が使用されます。

**ピクセル縦横比を指定** 標準的な縦横比のリストから選択することができます。

**注意：**Photoshop を使用してビデオプロジェクトで使用する画像を生成する場合は、使用するビデオ形式に対応した Photoshop のプリセットを使用するのが最適です。プリセットを使用すると、画像を正しい縦横比で生成することができます。

## 関連項目

26 ページの「縦横比について」

### Photoshop 画像の読み込み

Adobe Premiere Pro では、Adobe Photoshop 3.0 以降のファイルを読み込むことができます。また、8 bit だけでなく 16 bit の Photoshop ファイルもサポートしています。Photoshop のレイヤーファイルの読み込み形式を制御することもできます。Photoshop のフラット化されていないファイルの空白（透明）部分は、Adobe Premiere Pro に読み込まれたときにアルファチャンネルとして保存されるので、透明になります。このため、Photoshop グラフィックスを読み込んだら、そのまま別のトラックのクリップ上にスーパーインポーズすることができます。

さらに、Photoshop のレイヤーファイルをシーケンスとして読み込むことができる所以、Photoshop でグラフィックスを設定して、Adobe Premiere Pro プロジェクトにそのまま読み込むこともできます。

## 関連項目

147 ページの「プロジェクトで新しい Photoshop ファイルを作成するには」

### Illustrator 画像の読み込み

Adobe Illustrator の静止画ファイルを Adobe Premiere Pro プロジェクトに直接読み込むことができます。Illustrator アートはパスベース（ベクトルベース）なので、Adobe Premiere Pro で使用するピクセルベースの画像形式に変換するラスタライズという処理が行われます。読み込まれた Illustrator アートのエッジには、アンチエイリアス（エッジを滑らかにする処理）が適用されます。また、空白部分はすべてアルファチャンネルに変換されるので透明になります。

Illustrator アートをラスタライズするときにアートのサイズを定義するには、Illustrator を使用して Illustrator ファイルにクロップマークを設定します。クロップマークを設定する手順については、Illustrator のヘルプを参照してください。

### Photoshop または Illustrator のレイヤーファイルを読み込むには

Photoshop または Illustrator のファイル形式で保存されたレイヤーファイルを読み込む場合は、レイヤーファイルの読み込みダイアログボックスでレイヤーの読み込み方法を選択することができます。

- レイヤーをマージし、すべてのレイヤーをフラット化されたクリップとして組み合せます。
- ファイル内のいずれかのレイヤーのみを読み込みます。
- レイヤーをフレームシーケンスに変換します。

Adobe Premiere Pro は、オリジナルのファイルに適用されている位置、不透明度、可視領域、透明度（アルファチャンネル）、レイヤーマスク、調整レイヤー、共通のレイヤーエフェクト、レイヤークリッピングパス、ベクトルマスク、クリッピンググループなどの属性を読み込みます。アルファチャンネルをサポートする形式で Photoshop ファイルを書き出すると、Photoshop の白い背景は不透明な白として書き出され、チェックボードの背景はアルファチャンネルの透明領域として解釈されます。

レイヤーをシーケンスに変換できるので、グラフィックの設定は Photoshop または Illustrator のレイヤーを使用して簡単に行うことができます。Adobe Premiere Pro でレイヤーをシーケンスに変換すると、シーケンスがプロジェクトパネルにビンとして読み込まれます。ファイル内の各レイヤーは独立したクリップとしてビンに保存されます。各クリップの名前は、レイヤー名の後にレイヤーが格納されていたファイルの名前を追加した形式になります。また、Adobe Premiere Pro では、レイヤーを初期設定の静止画デュレーションの順序で挿入したシーケンスを自動的に作成します。このシーケンスは、別のシーケンスでクリップとして使用することができます。

**注意：**特殊な描画モードやノックアウトオプションなど、Photoshop の一部のレイヤー属性はサポートされていません。最適な結果を得るには、Photoshop の基本的な透明および不透明設定を使用してください。

1 ファイル／読み込みを選択します。

2 レイヤーファイルの読み込みダイアログボックスで、読み込みたいレイヤーファイルを選択します（ファイル名が表示されない場合は、「ファイルの種類」で「サポートされているすべてのファイル」が選択されていることを確認してください）。

**3** レイヤーファイルの読み込みダイアログボックスで、読み込みポップアップメニューから「フッテージ」または「シーケンス」を選択します。

**4** 「レイヤーを統合」を選択してファイル内のすべてのレイヤーを 1 つのレイヤーとして読み込むか、ファイルから読み込むレイヤーを選択します。

**5** フッテージのサイズポップアップメニューから次のいずれかのオプションを選択し、「OK」をクリックします。

**ドキュメントのサイズ** プロジェクト設定で指定されているドキュメントのサイズに合わせてファイルのサイズが調整されます。

**レイヤーのサイズ** もともとの選択したレイヤーファイルのサイズでファイルが読み込まれます。

**注意:** 1 つのレイヤーを単独のクリップとして読み込むと、プロジェクトパネルに表示される名前は、レイヤー名の後にオリジナルのファイル名を付けた形式になります。

### 静止画の準備

Photoshop など、カラーマネジメントをサポートする外部アプリケーションで静止画を準備する場合は、ビデオに適した sRGB や NTSC RGB などのカラースペースで画像を作成することで、外部アプリケーションと Adobe Premiere Pro の色をより近づけることができます。

最適な結果を得るには、最低でもプロジェクトのフレームサイズと同じサイズでファイルを作成し、Adobe Premiere Pro で画像を拡大する必要がないようにしてください。画像をオリジナルのサイズより大きく拡大すると、鮮明度が落ちる場合があります。画像を拡大する場合は、プロジェクトよりも大きなフレームサイズで作成します。例えば、画像を 200% に拡大する場合は、画像を読み込む前に、プロジェクトの 2 倍のフレームサイズで画像を作成しておきます。

### アニメーションの読み込み

アニメーション GIF など、1 ファイルに保存されたアニメーションを読み込むことができます。連番付きの静止画ファイルのシーケンスを読み込んで 1 つのビデオクリップとして自動的に結合することもできます。連番付きの各ファイルはそれぞれ 1 つのビデオフレームになります。シーケンスの読み込みは、After Effects などのアプリケーションで連番付きの一連の静止画として書き出されたアニメーションに適しています。一連の画像には、レイヤーを設定することができません。レイヤーと画像の統合については、アプリケーションのマニュアルを参照してください。

Adobe Premiere Pro で使用する 3 次元画像やアニメーションを作成する場合は、できるだけ次のガイドラインに従ってください。

- 放送規定内におさまるようにカラーフィルタリング処理をします。
- Adobe Premiere Pro のプロジェクト設定で指定されているピクセルの縦横比とフレームサイズを使用します。
- プロジェクトに適したフィールド設定を使用します。
- アドビアプリケーションを使用してシーケンスを生成する場合は、各製品でプロジェクトのリンクを可能にするオプションを有効にして、シーケンスの作成に使用したアプリケーションを開くことができるようになります。

### 連番付きの静止画ファイルを 1 つのクリップとして読み込むには

**1** 各静止画のファイル名の最後に同じ桁数の連番になっており、正しいファイル拡張子が付いていることを確認します (file000.bmp、file001.bmp など)。

**2** ファイル／読み込みを選択します。

**3** シーケンス内で先頭の番号が付いているファイルを探して選択し、「連番付き静止画」を選択して「開く」をクリックします。「連番付き静止画」をオンにすると、連番付きの各ファイルがビデオクリップの 1 つのフレームとして解釈されます。

**注意:** 環境設定ダイアログボックスで静止画のデュレーションの初期設定を変更しても、ビデオクリップに読み込まれた連番付き静止画のデュレーションは変更されません。この方法で読み込んだ場合、各静止画は 1 つのフレームになります。

## 以前のプロジェクトの読み込み

現在開いている Adobe Premiere Pro プロジェクトに、Adobe Premiere 6.0 または 6.5 プロジェクトのコンテンツを追加することができます。読み込まれたプロジェクトのクリップとシーケンスは、プロジェクトパネルのピンに追加されます。ピンの名前は、読み込まれたプロジェクトの名前になります。読み込まれたプロジェクトのピンの階層は、新しいビンでも維持されます。読み込まれたプロジェクトのトランジションやエフェクトなどのスペシャルエフェクトもすべて同様に格納されます。プロジェクトをタイムベースやオーディオサンプルレートが異なる別のプロジェクトに読み込む場合は、編集位置の指定やオーディオ品質に影響があるので注意が必要です。

プロジェクトの読み込みは、すべてのシーケンス情報とクリップ情報を別のプロジェクトにコピーする唯一の方法です。

**注意：**旧バージョンの Adobe Premiere では、プロジェクトファイルとは別にストーリーボードが保存されています。Adobe Premiere Pro では、プロジェクトパネルですべてのストーリーボード機能を使用できます。ただし、以前のバージョンで作成されたストーリーボードファイルを読み込むには、ファイル／読み込みを選択します。

## ライブラリの読み込み

Adobe Premiere 6.5 では、ライブラリというコンテナをサポートしています。コンテナは、1つまたは複数のプロジェクトのクリップを格納しているファイルです。ライブラリ (PLB) は、どのプロジェクトにも属さないファイルです。

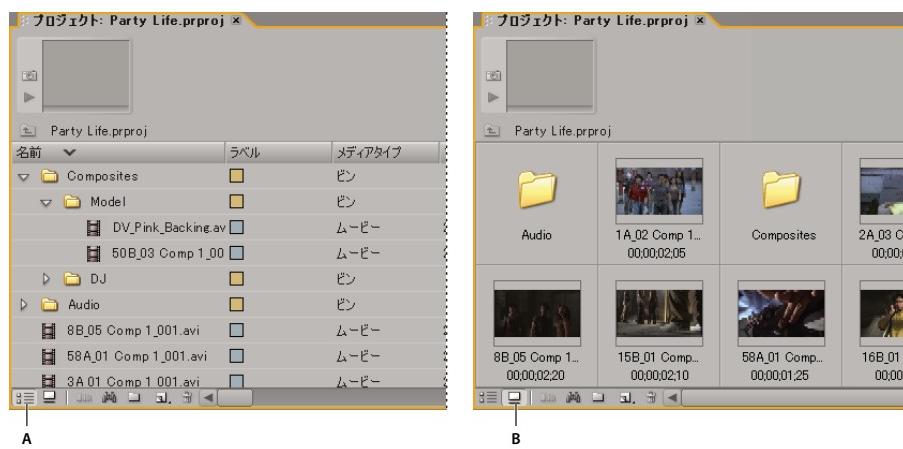
Adobe Premiere Pro では、ライブラリを直接サポートしているわけではありませんが、PLB ライブラリファイルを読み込むことができます。ライブラリは、Adobe Premiere Pro プロジェクトに読み込まれると、ピンに変換されます。他のプロジェクトへ持ち込むために保存するには、クリップを含むプロジェクトをそのまま保存します。次に、そのプロジェクトをほかのプロジェクトに読み込みます。

# 第6章：アセットの管理と表示

## プロジェクトパネルのカスタマイズ

### プロジェクトパネルの表示を変更するには

アセット（使用するクリップやデータといった素材全般）をプロジェクトに取り込むと、その名前がプロジェクトパネルに表示されます。プロジェクトパネルには、プロジェクト内の各アセットの詳細情報が表示されます。リスト表示やアイコン表示を使用して、アセットの表示や並べ替えができます。リスト表示では、各アセットの補足的な情報も表示されます。プロジェクトの条件に合わせて表示する情報をカスタマイズできます。



プロジェクトパネルの表示  
A. リスト表示 B. アイコン表示

- 表示を切り替えるには、パネルの下部にあるリスト表示 ボタンまたはアイコン表示 ボタンをクリックするか、プロジェクトパネルのメニューから表示／リストまたは表示／アイコンを選択します。
- アイコン表示で項目を配置するには、いずれかの四角形の枠内に項目をドラッグします。ドラッグする際、アイテムの移動先は縦棒によって示されます。アイテムをビンにドラッグすると、そのビンの中に入ります。
  - アイコン表示を使用してストーリーボードを作成し、「シーケンスヘオート編集」機能を使用すると、ストーリーボードの内容をシーケンスに移動できます。
- リスト表示で項目を並べ替えるには、並べ替えの基準となる項目の見出しをクリックします。ビンが展開されている場合、各アイテムはプロジェクトパネルでの階層に従い、最上層から下層に向かって並べ替えられます。並べ替えの順序を逆にするには、再度その見出しをクリックします。
- サムネールビューアおよびクリップ情報の表示と非表示を切り替えるには、プロジェクトパネルのメニューから表示／プレビューエリアを選択します。
- サムネールを非表示にしたり、サイズを設定したりするには、プロジェクトパネルメニューから、「サムネイル」を選択します。
- アイコン表示で項目間に空のグリッドを削除して、プロジェクトパネルの幅に収まるように配置するには、プロジェクトパネルのメニューから「整頓」を選択します。

### 表示項目を追加するには

- プロジェクトパネルのメニューから、「表示項目の編集」を選択します。
- 項目名を選択します。新しい項目名が表示されたら、「追加」ボタンをクリックします。
- 名前を入力します。

4 種類を選択します。テキスト項目には、任意の入力テキストを格納できます。ブール関数項目には、チェックボックスが表示されます。「OK」をクリックします。

## リスト表示する項目をカスタマイズするには

プロジェクトパネルのリスト表示の項目には、表示されているアセットについてさまざまな情報が示されます。Adobe Premiere Pro で表示する項目の選択、名前の変更、表示する順番の変更ができます。

プロジェクトパネルのメニューから、「表示項目の編集」を選択して、次のいずれかの操作を行います。

- 項目を表示する場合は、名前のとなりにあるチェックボックスをオンにします。
- 項目の名前を変更する場合は、名前を選択して「名前の変更」ボタンをクリックし、名前を編集します。
- 項目を削除する場合は、名前を選択して、「削除」ボタンをクリックします。
- 項目をリスト表示の左側に移動するには、名前を選択して、「上に移動」ボタンをクリックします。右に移動するには、「下に移動」ボタンをクリックします。

プロジェクトパネルは使い易いように調整することができます。

- リスト表示の項目の表示幅を変更するには、見出しの境界線上にカーソルを移動して、サイズ変更アイコン  を表示し、左右にドラッグします。
- 項目別に並べ替えるには、名前をクリックして昇順と降順を切り替えます。
- 項目の配置は、プロジェクトパネルで見出しを左右にドラッグして変更します。

**注意：**表示項目の編集ダイアログボックスで属性が表示されなかったり、変更できなくなっている場合、その属性はロックされており、変更することはできません。例えば、ユーザが追加した項目の名前は変更することはできますが、Adobe Premiere Pro であらかじめ設定されている項目の名前を変更することはできません。

## 関連項目

86 ページの「リスト表示の列」

### リスト表示の列

プロジェクトパネルでは、ほとんどの項目はその内容がわかる名前が付いています。内容がわかりにくい項目について説明します。

**名前** 初期設定では、アセットのファイル名が表示されます。プロジェクト内でアセットに使用する名前を変更できます。リスト表示から「名前」フィールドは削除できません。

**ラベル** アセットの識別や関連付けに役立つ色が表示されます。

**メディアデュレーション** ソースファイルの長さで、その時点で指定されている表示オプションで表示されます。

**注意：**Adobe Premiere Pro では、どのパネルに示されるデュレーションにも、インポイントとアウトポイントで設定したフレームが含まれます。例えば、インポイントとアウトポイントを同じフレームに設定すると、デュレーションは 1 フレームになります。

**ビデオデュレーション** ビデオインポイントとビデオアウトポイントによって定義されたクリップのビデオコンポーネントの長さです。クリップ速度の変更など、Adobe Premiere Pro で適用された調整も含まれます。

**オーディオデュレーション** オーディオインポイントとオーディオアウトポイントによって定義されたアセットのオーディオコンポーネントの長さです。クリップ速度の変更など、Adobe Premiere Pro で適用された調整も含まれます。

**ビデオ情報** アセットのフレームサイズと縦横比やアルファチャンネルの有無の情報です。

**ビデオの使用回数** プロジェクト内のシーケンスでアセットのビデオコンポーネントが使用されている回数です。

**オーディオの使用回数** プロジェクト内のシーケンスでアセットのオーディオコンポーネントが使用されている回数です。

**テープ名** クリップのログまたはキャプチャのときに入力したソーステープの名前です。

**説明** クリップのログまたはキャプチャのときに任意に入力したアセットの説明です。

**コメント** 識別や並べ替えなどに使用するために、アセットのログまたはキャプチャのときに任意に入力したコメントです。

**ログの注釈** キャプチャパネルを使用してアセットをキャプチャするときに、「ログの注釈」オプションを使用して任意に入力したテキストです。

**ファイルパス** ディスク上のファイルの場所で、フォルダパスとして表示されます。

**キャプチャ設定** Adobe Premiere Pro で割り当てられたキャプチャ設定の有無を示します。

**ステータス** アセットのステータスです（オンラインまたはオフライン）。クリップがオフラインの場合は、その理由も表示されます。

**オフラインのプロパティ** オフラインファイルのソースに含まれている素材です（ビデオ、オーディオ、またはその両方）。

**シーン** キャプチャパネルの「シーン」オプションを使用して入力したシーン名です。スクリプトからシーン名を使用すると、作品を整理するのに役立ちます。

**テイク** キャプチャパネルの「テイク」オプションを使用して入力したテイク名です。

**良好** 優先するアセットを示します。

### クリップのサムネールを変更するには

初期設定では、サムネールビューアなど、プロジェクト内でサムネールが表示される場所には、クリップの最初のフレームが表示されます。サムネールは、クリップの任意のフレームをポスターフレームとして指定することで、変更することができます。

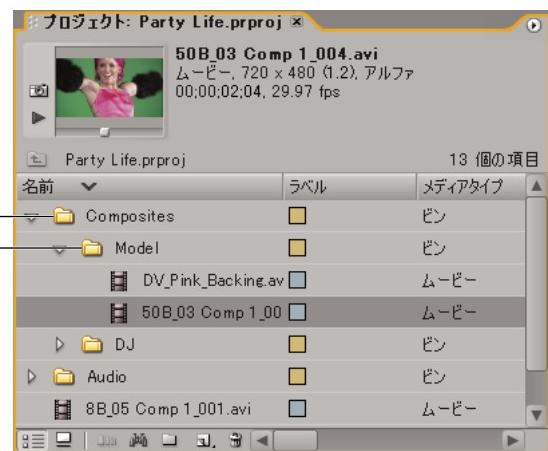
- 1 プロジェクトパネルでクリップを選択します。
- 2 再生ボタン ▶ を押すか、プロジェクトパネルの左上隅にあるサムネールビューアの再生スライダをドラッグして、ポスターフレームにしたいフレームを表示します。
- 3 ポスターフレームボタン  をクリックします。  
 サムネールビューアを右クリックし、「ポスターフレームを設定」を選択しても、ポスターフレームとして設定できます。

## アセットの整理

### ピンについて

プロジェクトパネル内で、ピンを使用することができます。ピンを使用すると、Windows エクスプローラでのフォルダと同じようにプロジェクトのコンテンツを整理できます。ピンには、ソースファイル、シーケンスおよびほかのピンを入れることができます。ピンは、以下の目的に使用することができます。

- バッチキャプチャを行うためにオフラインファイルのリストを格納する
- 各シーケンスとそのソースファイルを分けて格納する
- ビデオ、静止画、オーディオファイルなどのファイルの種類でファイルを整理する



プロジェクトパネル  
A. 親 bin B. 子 bin

## ビンを操作するには

- ・ビンを追加するには、プロジェクトパネルの下部にある新規ビンボタン をクリックします。
- ・1つまたは複数のビンを削除するには、ビンを選択して、プロジェクトパネルの下部にある削除アイコン をクリックします。

同じ行で新規ビンボタンを複数回クリックすると、各新規ビンは直前に作成された新規ビンの中にネストされます。

- ・項目をビンに移動するには、項目をビンアイコンにドラッグします。ビンをほかのビンに移動すると、それらのビンをネストさせることができます。Adobe Premiere Pro 2.0 では、項目をビンにドロップしても、ビンは自動的に開きません。
- ・ビンの内容を表示するには、リスト表示で、ビンアイコンの横の右向きの三角形をクリックして、ビンを展開するか、ビンをダブルクリックします。
- ・ネストされたビンの内容のみを表示している場合に、そのビンをネストしているビン（親ビン）の内容を表示するには、プロジェクトパネルの親ビンボタン をクリックします。親ビンボタンは、プロジェクトパネルの最上層の内容が表示されるまでクリックし続けることができます。

## 関連項目

241 ページの「ユーザ定義のエフェクト用のビンを作成するには」

## アセットにラベルを設定するには

ラベルとは、アセットを識別し、関連付けるときに役立つ色のことです。プロジェクトパネルでは、ラベルの割り当てと表示を行うことができます。ラベルの色により、プロジェクトパネルのラベル列やタイムラインパネルで、アセットを簡単に区別できます。

- ・アセットにラベルを割り当てるには、プロジェクトパネルでクリップを選択し、編集／ラベルを選択して色を選択します。
- ・同じラベルのすべてのアセットを選択するには、目的のラベルを使用しているアセットを1つ選択して、編集／ラベル／ラベルグループを選択を選択します。
- ・ラベルの名前または色を編集するには、編集／環境設定／ラベルカラーを選択します。色見本をクリックして色を編集します。
- ・メディアタイプのラベルの初期設定値を指定するには、編集／ラベル初期設定を選択します。

**注意：**「ラベル初期設定」による設定は、初期設定を変更してからプロジェクトパネルに追加したアセットに適用されます。このコマンドによって、プロジェクトパネルに既に存在するラベルの色が変更されるわけではありません。プロジェクトパネルに既に存在するラベルの色を変更するには、編集／環境設定／ラベルカラーを選択します。

## アセットの操作

### クリップのプロパティについて

Adobe Premiere Proには、ファイルを評価するクリップ分析ツールが用意されています。サポートされている形式のファイルであれば、プロジェクトで使用されていないファイルでも分析できます。例えば、Webサーバーからストリーミングで公開するビデオクリップを生成した場合、クリップ分析ツールを使用すると、書き出したクリップがインターネット配信に適したデータレートになっているかどうかを確認できます。

プロパティ機能では、クリップに関する詳しい情報が表示されます。ビデオファイルの分析を行うと、ファイルサイズ、ビデオおよびオーディオトラックの数、デュレーション、平均フレームレート、オーディオサンプルレート、ビデオデータレートおよび圧縮設定がプロパティとして表示されます。プロパティ機能を使用すると、キャプチャしたクリップでドロップフレームが発生した場合に通知させることもできます。また、データレートのグラフを使用すると、出力データレートが配信メディアのレートレベルをどの程度満たしているかを確認できます。このグラフは、ビデオファイルの各フレームをチャート化して、レンダリングされたキーフレームレート、圧縮キーフレームと差異フレーム（キーフレームの間にあるフレーム）との差、各フレームのデータレートレベルを表示します。グラフには次の情報が表示されます。

**データレート** 平均データレートを線で表します。

**サンプルサイズ** キーフレーム付きの各フレームのサンプルサイズを赤いバーで表します。

**差異フレームのサンプルサイズ** 圧縮キーフレームの間にある差異フレームのサンプルサイズを青いバーで表します。

表示されるプロパティは、クリップのデータ形式に依存します。常にここで説明している情報のすべてが表示されるわけではありません。

### クリップのプロパティを確認するには

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- プロジェクトパネル内のクリップの場合は、クリップを選択すると、プロジェクトパネル上部のプレビュー部分に主なプロパティ情報が表示されます。
- ソースモニタ、タイムラインパネルまたはプロジェクトパネル内のクリップの場合は、クリップを選択して、ファイル／プロパティ情報／選択を選択します。
- プロジェクトで使用していないクリップの場合は、ファイル／プロパティ情報／ファイルを選択します。分析するクリップが保存されている場所に移動して選択し、「開く」をクリックします。

 ソースモニタ、タイムラインパネルまたはプロジェクトパネルでクリップを右クリックし、「プロパティ」を選択して、クリップのプロパティを確認することもできます。

### クリップを複製するには

1 プロジェクトパネルでクリップを選択して、編集／複製を選択します。

2 複製されたクリップの名前を変更するには、そのクリップを選択し、クリップ／名前の変更を選択して、新しい名前を入力します。

 プロジェクトパネルでクリップ（またはそのフォルダ）をコピーし、貼り付けることによって複製されたクリップを作成することもできます。また、プロジェクトパネルで Ctrl キーを押しながらクリップをドラッグしたり、ソースモニタからプロジェクトパネルにクリップをドラッグしたりすることによって、同様の操作を行うことができます。

## クリップの名前を変更するには

プロジェクト内のすべてのファイルは、ハードディスクに個別のファイルとして保存されます。Adobe Premiere Pro のプロジェクトパネルには、各ファイルへの参照情報のみが追加されます。Adobe Premiere Pro でクリップの名前を変更しても、ハードディスク上にある元のファイルやファイル名が変更されたり、削除されたりするわけではありません。

1 クリップを選択して、クリップ／名前の変更を選択します。

2 新しい名前を入力して、Enter キーを押します。

 選択したクリップの名前を変更する方法は、ほかにもあります。例えば、名前を 1 回クリックしてテキストを選択し、新しい名前を入力して、Enter キーを押します。また、クリップを右クリックすると、「名前の変更」コマンドを使用できます。

## 元のソースファイルの名前を変更するには

❖ Adobe Premiere Pro を終了して、Windows 上でファイルの名前を変更します。

次回プロジェクトを開いたときに、ファイルの場所を問い合わせるメッセージが表示されます。

## プロジェクトパネルから項目を削除するには

❖ 項目を選択して、Delete キーを押します。

この操作を行っても、ハードディスクからファイルは削除されません。

**注意：**プロジェクト／オフラインにするを選択すると、プロジェクト内のソースファイルへの参照情報と一緒に実際のソースファイルも削除するかどうかを選択できます（75 ページの「オフラインファイル」を参照）。

## 未使用のアセットを削除するには

タイムラインパネルで使用されていないアセットをプロジェクトパネルから削除できます。

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- プロジェクトパネルのリスト表示を「ビデオの使用回数」や「オーディオの使用回数」で並べ替えて未使用のデータを特定し、それらを選択して削除します。
- プロジェクト／未使用のフッテージを削除を選択します。

## アセットを検索するには

❖ リスト表示に含まれる列の内容でプロジェクトまたは bin 内の項目を検索するには、編集／検索を選択するか、検索ボタン  をクリックし、オプションを指定して「検索」ボタンをクリックします。

## プロジェクトパネルでクリップを再生するには

プロジェクトパネルの上部にあるプレビューエリアを使用して、クリップを個別にプレビューできます。

1 クリップを選択します。

2 サムネールビューアの再生ボタン  をクリックします。再生ボタンが停止ボタンに変化します。停止ボタンをクリックすると、再生が停止します。（サムネールビューアでクリップを再生しても、ソースモニタの表示には影響はありません）。

## ファイルのフレームレートを変更するには

Adobe Premiere Pro でクリップに対して指定されているフレームレートを変更するには、「フッテージを変換」コマンドを使用します。フレームレートを変更すると、それに応じてオリジナルのデュレーションも変化します。例えば、24 fps で 10 秒のクリップを 48 fps に変更すると、デュレーションが半分の 5 秒になります。クリップのフレームレートとプロジェクトのフレームレートが異なる場合は、プロジェクトのレートが優先されます。例えば、24 fps のクリップを 48 fps に変更して 24 fps のプロジェクトで使用しても、そのクリップは 1 フレームおきにしか表示されません。

タイムラインパネルでクリップを選択し、クリップ／速度・デュレーションを選択して、クリップの速度とデュレーションを変更することもできます。ただし、この変更はタイムラインパネルで選択したクリップインスタンスにしか反映されません。「フッテージを変換」コマンドを使用すると、ファイルがプロジェクト全体でどのように処理されるか指定できます。

- 1 プロジェクトパネルでクリップを選択します。
- 2 ファイル／フッテージを変換を選択し、「フレームレート」セクションのオプションを選択して「OK」をクリックします。

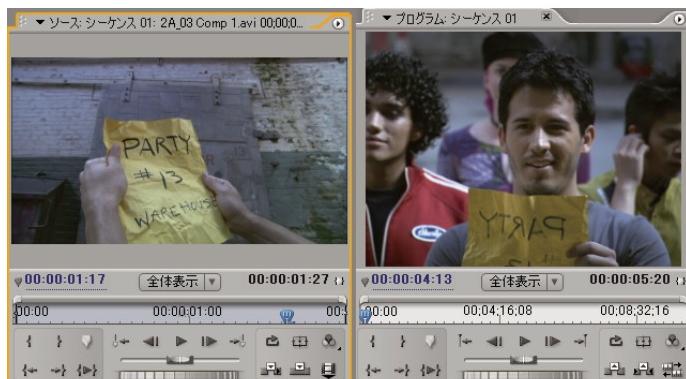
## ソースモニタとプログラムモニタ

### ソースモニタとプログラムモニタについて

ソースモニタは、個々のクリップの再生と編集に使用します。ソースモニタでは、インポイントやアウトポイントおよびクリップで使用するソーストラック（オーディオまたはビデオ）を指定して、シーケンスに追加するクリップを準備します。また、クリップマーカーを設定して、タイムラインパネルのシーケンスにクリップを追加することもできます。

プログラムモニタは、編集したシーケンスが再生されます。つまり、タイムラインパネル内のアクティブなシーケンスが表示されます。また、シーケンスマーカーを設定したり、シーケンスのインポイントとアウトポイントを指定して、シーケンスへのフレーム追加位置やシーケンスからのフレーム削除位置を定義できます。

各モニタには、タイムライнуルーラとコントロールがあります。これらを使用して、再生を制御したり、ソースクリップまたはシーケンスの任意のポイントやフレームに移動したりします。



ソースモニタ（左）とプログラムモニタ（右）

### ソースモニタでクリップを開くまたは消去するには

プロジェクトパネルにリストされているソースクリップや、シーケンス内のクリップを表示して編集するには、ソースモニタでクリップを開きます。開いているクリップはソースメニューにリストされます。このメニューは、「ソースモニタ」タブから表示できます。

- 1 クリップを開くには、次のいずれかの操作を行います。
  - プロジェクトパネルまたはタイムラインパネルでクリップをダブルクリックします。または、クリップをプロジェクトパネルからソースモニタにドラッグします。ソースモニタにクリップが表示され、ソースメニューにクリップ名が追加されます。
  - プロジェクトパネルで複数のクリップまたはビン全体を選択してソースモニタにドラッグします。または、プロジェクトパネルで複数のクリップを選択して、それらをダブルクリックします。クリップは、選択した順にソースメニューに追加され、最後に選択したクリップがソースモニタに表示されます。
  - 表示するクリップの名前をソースメニューから選択します（メニューを表示するには、ソースタブの現在のクリップ名の左側にある下向きの三角形をクリックします）。

ソースメニューには、マスタークリップの場合はその名前が表示され、シーケンスから開いたクリップの場合は、シーケンス名、クリップ名およびシーケンスでの開始時間が表示されます。



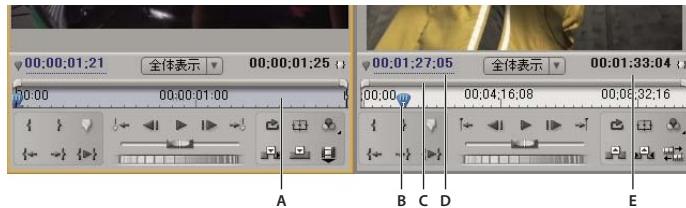
ソースメニューから表示するクリップを選択

**2** ソースモニタからクリップを消去するには、ソースメニューから「閉じる」を選択するか、「すべてを閉じる」を選択してすべてのクリップを消去します。

「ソースモニタ」タブの閉じるボタン をクリックして、現在のクリップを閉じることもできます。

### ソースモニタとプログラムモニタの再生コントロール

ソースモニタには、クリップ内を移動する（時間位置やフレームを移動する）ためのコントロールがあります。プログラムモニタにも、シーケンス内を移動する同様のコントロールがあります。



ソースモニタとプログラムモニタの再生コントロール

A. 時間スケール B. 時間インジケータ C. 表示エリアバー D. 現在の時間表示 E. デュレーション表示

**タイムラインルーラ** ソースモニタにはクリップのデュレーションが表示され、プログラムモニタにはシーケンスが表示されます。目盛りは、プロジェクト設定で指定したカウント方法で表示されます。タイムラインルーラを切り替えて、オーディオサンプルを表示することもできます。各ルーラには、対応するモニタのマーカーのアイコンと、インポイントとアウトポイントのアイコンも表示されます。現在の時間、マーカー、インポイントとアウトポイントは、タイムラインルーラでそれぞれのアイコンをドラッグすることで調整できます。

**時間インジケータ (CTI)** 各モニタのタイムラインルーラに表示される、現在のフレームの位置を示します。ルーラ上の水色の三角形のアイコンが時間インジケータです。

**現在の時間表示** 現在のフレームのタイムコードが表示されます。現在の時間は、各モニタの左下に表示されます。ソースモニタには、開いているクリップの現在の時間が表示され、プログラムモニタには、シーケンスの現在の時間が表示されます。別の時間へ移動するには、時間表示をクリックして新しい時間を入力するか、時間表示にポインタを合わせて左または右へドラッグします。モニタまたはタイムラインパネルで Ctrl キーを押しながら現在の時間表示をクリックして、タイムコード表示とフレーム数表示を切り替えることができます（101 ページの「タイムコードを使用して時間インジケータを移動するには」を参照）。

**デュレーション表示** 開いているクリップまたはシーケンスのデュレーションが表示されます。各モニタのデュレーション表示は、ビデオ表示領域の下にあるデュレーションアイコン の横にあります。デュレーションは、クリップまたはシーケンスに設定されているインポイントとアウトポイント間の時間差です。インポイントが設定されていない場合は、クリップの開始時間またはシーケンスの開始時間がインポイントとして使用されます。アウトポイントが設定されていな

い場合は、クリップの終了時間（ソースモニタの場合）またはシーケンス内の最後のクリップの終了時間（プログラムモニタの場合）がアウトポイントとして使用され、これに基づいてデュレーションが計算されます。

**表示エリアバー** 各モニタのタイムラインルーラの可視領域に対応しています。各タイムラインルーラの上部にある両端がとがった細いバーが表示エリアバーです。ハンドル（両端の白い部分）をドラッグすると、バーの幅を変更できます。表示エリアバーの幅を変更すると、下のタイムラインルーラのスケールも変更されます。バーをドラッグして最大幅まで広げると、タイムラインルーラのデュレーション全体が表示され、バーを縮めると表示がズームインされてルーラのデュレーションの表示が詳細になります。バーのハンドル以外の部分をドラッグすると、タイムラインルーラの可視部分をスケールを変更せずにスクロールできます。

**注意：**プログラムモニタの時間インジケータはタイムラインパネルの時間インジケータに対応していますが、プログラムモニタのタイムラインルーラや表示エリアバーを変更しても、タイムラインパネルのタイムラインルーラや表示エリアは変更されません。

## モニタにセーフエリアを表示するには

セーフエリアガイドは、操作用の補助ガイドであり、プレビューや書き出したファイルには含まれません。



プログラムモニタに表示されたセーフエリア

A. アクションセーフエリアガイド B. タイトルセーフエリアガイド

❖ ソースモニタまたはプログラムモニタの下にあるセーフマージンボタン をクリックします。セーフエリアガイドを非表示にするには、もう一度ボタンをクリックします。

標準のアクションセーフマージンとタイトルセーフマージンは、それぞれ 10 % と 20 % になっています。セーフエリアのサイズは、プロジェクト設定ダイアログボックスで変更できます。（22 ページの「一般設定」を参照）。

## 画質を設定するには

ソースモニタまたはプログラムモニタの解像度を低くすることで、コンピュータに対する処理要求を減らすことができます。例えば、プログラムモニタの画質設定を低くすれば、元の状態ではレンダリングの必要があるシーケンスの一部のリアルタイムプレビューを作成できるようになります。

❖ ソースモニタまたはプログラムモニタのポップアップメニューで、次のいずれかの画質設定を選択します。

**高画質** モニタにビデオがフル解像度で表示されます。

**ドラフト画質** モニタにビデオが 1/2 の解像度で表示されます。

**自動選択** 再生のパフォーマンスを測定して、動的に画質を調整します。

**注意：**すべての画質設定で、ビデオ画像のサイズ変更にはバイリニアピクセルリサンプリング法が使用されます。シーケンスを書き出す場合は、キュービッククリサンプリング法が使用されます（キュービッククリサンプリング法は、バイリニアピクセルリサンプリング法よりも優れています）。

## ズームレベルを変更するには

ソースモニタおよびプログラムモニタでは、表示領域に収まるようにビデオのサイズが変更されます。各ビューのズームレベル設定を変更して、ビデオを詳細に確認したり、画像の外側のペーストボードエリアのサイズを拡大できます。この機能を使用すれば、モーションエフェクトの調整などの作業がやりやすくなります。

**1** ソースモニタまたはプログラムモニタのズームレベルを、現在の時間表示の右側にあるズームレベルメニューから選択します。

ソースモニタには、ソースメディアの画像のサイズに倍率の値をかけたサイズの画像が表示されます。プログラムモニタには、プロジェクト設定で指定されている画像のサイズに倍率の値をかけたサイズの画像が表示されます。全体表示を選択すると、モニタの表示領域に収まるようにビデオのサイズが変更されます。

**2** モニタの表示領域を変更するには、モニタのスクロールバーを使用して、ビデオ画像の可視領域を変更します。現在のモニタサイズで画像全体を表示できない場合は、スクロールバーが表示されます。

## 表示モードを選択するには

標準ビデオ、ビデオのアルファチャンネルまたはいずれかの測定ツールを表示できます。

❖ ソースモニタまたはプログラムモニタで、出力ボタン  をクリックするか、パネルメニューをクリックして、次のいずれかの表示モード設定を選択します。

**コンポジットビデオ** 通常のビデオを表示します。

**アルファ** 透明度をグレースケールの画像として表示します。

**すべてのスコープ** 波形モニタ、ベクトルスコープ、YCbCr パレードおよび RGB パレードを表示します。

**ベクトルスコープ** ベクトルスコープを表示します。色相と彩度を含む、ビデオのクロミナンスを測定、表示します。

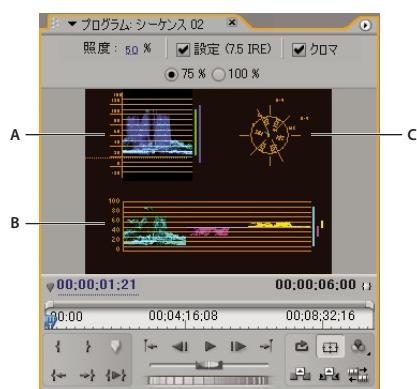
**YC 波形** 標準的な波形モニタを表示します。ビデオのルミナンスを IRE 単位で測定、表示します。

**YCbCr パレード** ビデオの Y、Cb および Cr 構成要素を IRE 単位で個別に測定する波形モニタを表示します。

**RGB パレード** ビデオの R、G、B 構成要素を IRE 単位で個別に測定する波形モニタを表示します。

**ベクトルスコープ／YC 波形／YCbCr パレード** 波形モニタ、ベクトルスコープおよび YCbCr パレードを表示します。

**ベクトルスコープ／YC 波形／RGB パレード** 波形モニタ、ベクトルスコープおよび RGB パレードを表示します。



ベクトルスコープ／波形／YCbCr パレードに設定されたプログラムモニタ  
A. 波形モニタ B. YCbCr パレード C. ベクトルスコープ

 プログラムモニタと連動するリファレンスマニタにこれらの要素を表示すると、波形モニタとベクトルスコープ表示を効果的に使用することができます。(97 ページの「リファレンスマニタとプログラムモニタを連動させるには」を参照)。

## 関連項目

265 ページの「ベクトルスコープと波形モニタについて」

## アセットの再生

### ソースモニタおよびプログラムモニタでビデオを再生するには

ソースモニタとプログラムモニタには、ビデオデッキの再生コントロールと同じように機能するコントロールがあります。ソースモニタコントロールは、クリップの再生、クリップの特定のフレームへの移動に使用します。プログラムモニタコントロールは、アクティブなシーケンスの再生と表示に使用します。

ほとんどの再生コントロールには、キーボードショートカットが設定されています。キーボードショートカットを使用して再生を制御する場合は、操作対象のモニタがアクティブになっていることを確認してください。目的のモニタパネルをクリックすると、アクティブにすることができます。モニタがアクティブになると、パネルがオレンジ色の枠で囲まれます。

ほとんどのショートカットは、日本語入力モードの場合動作しません。ショートカットを使用する場合は、直接入力モードでご使用ください。

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- 再生ボタン  をクリックするか、L キーまたはスペースバーを押します（停止するには、停止ボタン  をクリックするか、K キーまたはスペースバーを押します。再生および停止ボタンとスペースバーは、再生と停止を切り替えることができます）。
- 逆方向に再生するには、J キーを押します。
- インポイントからアウトポイントまで再生するには、インからアウトへ再生ボタン  をクリックします。
- クリップ全体またはシーケンスを繰り返し再生するには、ループボタン  をクリックして、再生ボタン  をクリックします。ループ設定を解除したい場合は、ループボタン  をもう一度クリックします。
- インポイントからアウトポイントまで繰り返し再生するには、ループボタン  をクリックして、インからアウトへ再生ボタン  をクリックします。ループ設定を解除したい場合は、ループボタン  をもう一度クリックします。
- 順方向への再生速度を速くするには、L キーを繰り返し押します。ほとんどのタイプのメディアで、キーを押すたびにクリップの速度が 1 倍速から 2 倍速、2 倍速から 3 倍速、3 倍速から 4 倍速に増加します。
- 逆方向への再生速度を速くするには、J キーを繰り返し押します。
- 順方向への再生速度を遅くするには、K キーを押しながら L キーを押すか、Shift+L キーを繰り返し押します。ほとんどのタイプのメディアで、クリップは 0.1 ~ 0.2 倍速のスローモーションで再生されます。
- 逆方向への再生速度を遅くするには、K キーを押しながら J キーを押すか、Shift+J キーを繰り返し押します。
- 現在の時間の前後、つまりプリロールからポストロールの間を再生するには、Alt キーを押しながらインからアウトへ再生ボタンをクリックします。Alt キーを押すと、ボタンが編集部分を再生ボタン  に変わります。

### 関連項目

101 ページの「タイムラインパネルで現在の時間を変更するには」

### タイムラインルーラの別のフレームへ移動するには

**注意：**キーボードショートカットを使用してタイムライン内を移動する場合は、操作対象のパネルがアクティブになっていることを確認してください。

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- フレームを表示するモニタの現在の時間をクリックし、新しい時間を入力します。コロンやセミコロンを入力する必要はありません。100 未満の値は、フレーム数とみなされます。（101 ページの「タイムコードを使用して時間インジケータを移動するには」を参照）。
- 1 つ先のフレームへ移動するには、次のフレームボタン  をクリックするか、K キーを押しながら L キーを押します。
- 5 つ先のフレームへ移動するには、Shift キーを押しながら次のフレームボタン  をクリックします。

- 1つ前のフレームへ移動するには、前のフレームボタン をクリックするか、Kキーを押しながらJキーを押します。
- 5つ前のフレームへ移動するには、Shiftキーを押しながら前のフレームボタン をクリックします。
- シーケンスのターゲットトラック（オーディオトラックまたはビデオトラック）の前の編集ポイントへ移動するには、プログラムモニタで前の編集ポイントへ移動ボタン をクリックするか、タイムラインパネルまたはプログラムモニタがアクティブになっている状態でPage Downキーを押します。
- シーケンスのターゲットトラック（オーディオトラックまたはビデオトラック）の次の編集ポイントへ移動するには、プログラムモニタで次の編集ポイントへ移動ボタン をクリックするか、タイムラインパネルまたはプログラムモニタがアクティブになっている状態でPage Upキーを押します。
- クリップまたはシーケンスの先頭へ移動するには、Homeキーを押します。
- クリップまたはシーケンスの最後へ移動するには、Endキーを押します。

J、K、Lキーを使用すると、シーケンス内のフレーム間をすばやく正確に移動できます。Jキーは常に時間インジケータを後方へ移動し、Lキーは常に時間インジケータを前方へ移動します。Kキーは、補助キーおよび再生停止キーとして機能します。通常の速度で後方へ移動するにはJキーを押し続け、後方へゆっくりと移動するにはJキーとKキーを押し続けます。また、1フレームずつ後方へ移動するにはKキーを押しながらJキーを押します。KキーとLキーの組み合わせは、前方への移動でも同様に機能します。

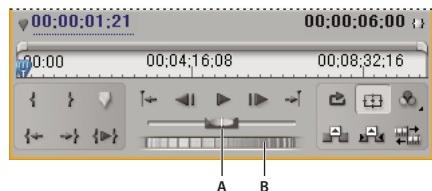
## 関連項目

100ページの「タイムラインパネル内での移動」

### ジョグまたはシャトル機能を使用してフレームを移動するには

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- シャトルを左にドラッグして逆方向に再生したり、右にドラッグして順方向に再生します。シャトルを中心から離れた位置にドラッグするほど再生速度が速くなります。シャトルを放すと、シャトルは中央に戻り、再生が停止します。
- ジョグを左または右にドラッグします。ジョグを端までドラッグしてもクリップまたはシーケンスの最後に到達していない場合は、同じ位置から続けてドラッグできます。



シャトルコントロールとジョグコントロール

A. シャトル B. ジョグ

### フレームを一致させるには

タイムラインパネルで編集を行っているときに、ソースモニタで表示したいシーケンスクリップ内のフレームがある場合は、次の操作を行います。

❖ タイムラインパネルで、クリップ内の目的のフレーム上に時間インジケータを移動して、クリップをダブルクリックします。

**注意：**シーケンスクリップが既にソースモニタで開かれている場合、またはソースメニューにリストされている場合、クリップ内の最後に表示したフレームが表示されます。その場合に、フレームを一致させて表示させるには、タイムラインパネル内でダブルクリックする前にソースモニタでクリップを閉じておく必要があります。

# リファレンスモニタ

## リファレンスモニタの使用

リファレンスモニタは、2つ目のプログラムモニタのように機能します。リファレンスモニタを使用して、シーケンスの異なるフレームを横に並べて比較したり、シーケンスの同じフレームを異なる表示モードで表示できます。

リファレンスモニタに表示されているシーケンスのフレームは、プログラムモニタからは独立して移動できます。この方法を使用すれば、例えばカラーマッチフィルタを使用する場合など、各ビューで異なるフレームを表示して比較できます。

また、リファレンスモニタとプログラムモニタを連動させて、両方にシーケンス上の同じフレームを表示し、同時に動かすこともできます。この機能は、カラー補正操作を行うときに特に便利です。リファレンスモニタの表示モードを波形モニタまたはベクトルスコープに設定することで、カラーコレクタやその他のあらゆるビデオフィルタをより効率的に調整できるようになります。



リファレンスモニタを使用したカラー補正操作

リファレンスモニタは、プログラムモニタと同様に、画質設定、ズームレベル、表示モードを指定できます。また、タイムラインルーラと表示エリアバーもプログラムモニタと同様に機能します。リファレンスモニタは参照用のウィンドウで、編集操作を行うウィンドウではありません。このため、リファレンスモニタにあるのはフレーム移動用のコントロールのみで、再生や編集用のコントロールはありません。リファレンスモニタとプログラムモニタを連動させれば、プログラムモニタの再生コントロールを使用できます。リファレンスモニタは、1つだけ開くことができます。

## リファレンスモニタを開くには

- ❖ プログラムモニタのメニューで、「新規リファレンスモニタ」を選択します。リファレンスモニタが独立したパネルとして開きます。必要に応じて、リファレンスモニタのタブをソースモニタにドラッグしてドッキングさせることもできます。

## リファレンスモニタとプログラムモニタを連動させるには

一方の編集ポイントで行った変更が、もう一方に反映されるように、リファレンスモニタとプログラムモニタを連動できます。

- ❖ 次のいずれかの操作を行います。

- リファレンスモニタで、プログラムモニタと連動ボタン をクリックします。
- リファレンスモニタのパネルメニューで、「プログラムモニタと連動」を選択します。
- プログラムモニタのパネルメニューで、「リファレンスモニタと連動」を選択します。

# 第 7 章：シーケンスの編集

## 編集の概要

### シーケンスの編集と構成

Adobe Premiere Pro でクリップをシーケンスに配置して、プログラムを作成します。選択するワークフローは、好みやプロジェクトの条件に応じて異なります。一般的な編集ワークフローは、次のようにになります。

#### 1. ソースモニタでソースクリップを表示してトリミングします。

ソースモニタはキャプチャしたクリップや、プロジェクトに追加したクリップをプレビューするときに使います。また、配置したクリップの任意のインポイントおよびアウトポイントを設定することもできます（105 ページの「クリップのトリミング」を参照）。

#### 2. シーケンスにクリップを構成します。

各クリップを個別にタイムラインパネルにドラッグするか、プロジェクトパネル上から自動配置をすることも可能です。クリップは、映像と音声と一緒に配置するか、ビデオもしくは音声のみを配置することもできます。（107 ページの「シーケンスへのクリップの追加」を参照）。

#### 3. タイムラインパネルでクリップを再トリミングします。

クリップのインポイントとアウトポイントを正確に設定しなかった場合、または変更する必要がある場合、タイムラインパネルでクリップを再トリミングができます（113 ページの「タイムラインパネル内のクリップをトリミングするには」を参照）。

#### 4. 必要に応じて、クリップ属性を調整します。

シーケンスを編集するときに、クリップを再生するデュレーションまたは速度を変更できます（119 ページの「クリップの速度の変更」を参照）。

#### 5. クリップを並べ替えます。

クリップをタイムラインパネルに配置した後で、シーケンスに表示される順序を並べ替えることができます。異なるエフェクトを使用するためにクリップを分割したり、クリップを抽出または移動したりすると、シーケンス内にスペースが生じることがあります。このスペースを詰めることができます。（125 ページの「1つまたは複数のクリップを分割するには」および 126 ページの「タイムラインパネルでクリップを移動するには」を参照）。

#### 6. シーケンスをプレビューします。

シーケンスを編集しながら、プログラムモニタでプレビューすることができます。Adobe Premiere Pro では、編集したシーケンスを作成中にその場で再生できますが、スムーズなプレビューにするために、シーケンスのレンダリングが必要な場合があります（128 ページの「プロジェクトのフルフレームレートでのプレビュー」を参照）。

#### 7. 複数のシーケンスを新しい 1 つのシーケンスに編集します。

複数のシーケンスに分けることで、プロジェクトの管理や整理を容易にします。複数の短いシーケンスは新規のシーケンスにネストしていくことで長編のシーケンスとして編集できます。長いシーケンスを作成することができます（139 ページの「複数のシーケンスを使用するには」を参照）。

 クリップを編集およびトリミングしてシーケンスを作成するときに、ワークスペースのプリセットを使用することで簡単に Adobe Premiere Pro のパネルを並べ替えることができます。ウィンドウ/ワークスペース/編集を選択します。

クリップのトリミングのチュートリアルについては、アドビ システムズ社の Web サイトで、Resource Center のページを参照してください。アドビ システムズ社ではソフトウェアとヘルプのアップデートを定期的に提供しています。アップデートの有無を確認するには、Adobe Help Center で環境設定ダイアログを開くボタン  をクリックし、「アップデートの有無をチェック」を選択して、画面の指示に従います。

## ソースクリップ、クリップインスタンスおよびサブクリップ

クリップは、ソースクリップ、クリップインスタンス、サブクリップまたは複製されたクリップとして使用することができます。シーケンスでは、すべての種類のクリップを同じ方法で編集することができます。クリップの種類による違いは、以下のとおりです。

**ソース（マスター）クリップ** 元々プロジェクトパネルに読み込まれていたクリップです。初期設定では、プロジェクトパネルに1つだけリストされます。ソースクリップをプロジェクトパネルから削除すると、すべてのクリップインスタンスも削除されます。

**クリップインスタンス** ソースクリップへの参照クリップのことです。シーケンス内に配置されるとクリップはクリップインスタンスとなり、データはソースクリップを参照しています。クリップをシーケンスに追加するたびに、新しいクリップインスタンスを作成します。クリップインスタンスは、ソースクリップで使用されている名前とソースファイルへの参照情報を使用します。クリップインスタンスは、プロジェクトパネルにリストされませんが、プロジェクトパネルで開いたときに、ソースビューのメニューで区別されます。ソースモニタのメニューでは、各インスタンスが、名前、シーケンス名およびインポント別にリストされます。

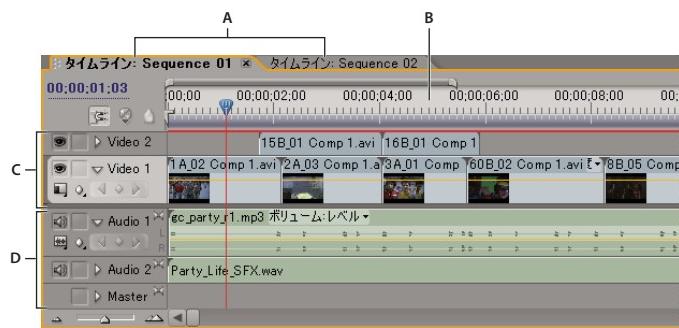
**複製されたクリップ** ソースクリップのコピーです。ソースクリップへの依存関係はなく、手動で、編集／複製を選択して作成します。クリップインスタンスとは異なり、複製されたクリップはディスク上に保存されている元のクリップのソースファイルに対して独自の参照情報を維持し、プロジェクトパネルでは別のクリップとして存在します。複製されたクリップは、プロジェクトパネルから複製元のクリップを削除しても削除されません。マスタークリップと複製クリップは、それぞれ個別に名前を変更することができます。

**サブクリップ** マスタークリップのメディアファイルを参照する、マスタークリップの一部分です。特に長いマスタークリップの一部分のみが必要な場合に、サブクリップを使用してプロジェクトの整理や管理を行います（141ページの「サブクリップについて」を参照）。

## タイムラインパネルでの作業

### タイムラインビューアについて

シーケンスの編集や並べ替えは、タイムラインパネルで行います。このパネルには、シーケンスに含まれているクリップ、トランジションおよびエフェクトとともにシーケンスがグラフィカルに表示されます。シーケンスは、タイムライン上で平行に並べられている複数のビデオトラックとオーディオトラックから構成されています。



タイムラインパネル  
A. シーケンスタブ B. 時間スケール C. ビデオトラック D. オーディオトラック

プロジェクト内の各シーケンスは、1つのタイムラインパネル内にタブとして表示することも、個別のタイムラインパネルとして表示することもできます。シーケンスには、1つ以上のビデオトラックが存在する必要があります。複数のビデオトラックは、スーパーインポーズクリップとして使用されます。

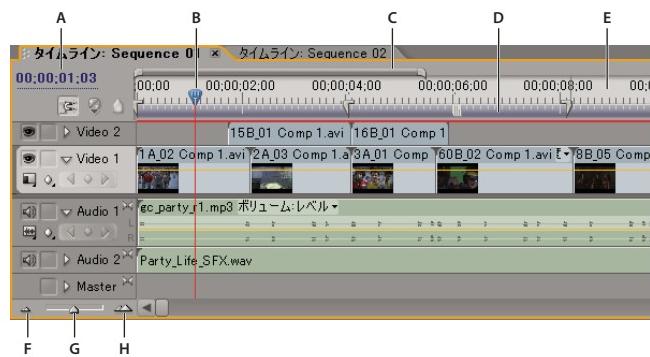
オーディオトラックのあるシーケンスには、通常のオーディオトラックを出力してミキシングするためのマスターオーディオトラックが存在する必要があります。追加のオーディオトラックはオーディオのミキシングに使用されます。タイムラインでは、各オーディオトラックがサポートしているオーディオチャンネルの種類を指定したり、それらのオーディオチャンネルがどのようにマスター・オーディオトラックに送られるかを指定することができます。サブミックストラックを作成して、ミキシング工程の操作性をさらに向上させることもできます。

## 関連項目

164 ページの「シーケンス内のオーディオトラックについて」

### タイムラインパネル内の移動

タイムラインパネルには、シーケンスのフレーム間を移動するためのコントロールがあります。



タイムラインパネルでの時間移動用コントロール  
**A.**現在の時間表示 **B.**時間インジケータ **C.**表示エリアバー **D.**ワークエリアバー **E.**時間スケール **F.**ズームアウト **G.**ズームスライダ **H.**ズームイン

**時間スケール** プロジェクト設定で指定したカウント方法で、シーケンスの時間が横軸方向に表示されます（この時間表示はオーディオサンプルベースの時間カウント表示に切り替えることができます）。ルーラにはシーケンスの時間を示す目盛りと値が表示され、シーケンスの表示詳細度に応じて変わります。タイムラインルーラには、マーカーのアイコンと、シーケンスのインポイントとアウトポイントを示すアイコンも表示されます。

**時間インジケータ (CTI)** シーケンスの現在のフレームを示します。プログラムモニターにそのプレビューが表示されます。ルーラ上の水色の三角形のアイコンが時間インジケータです。時間インジケータからタイムラインルーラの下端まで、垂直線が表示されます。時間インジケータをドラッグして、現在の時間を移動できます。

**現在の時間表示** タイムラインパネルの現在のフレームのタイムコードを示します。別の時間へ移動するには、時間表示をクリックして新しい時間を入力するか、時間表示にポインタを合わせて左または右へドラッグします。モニタまたはタイムラインパネルで Ctrl キーを押しながら現在の時間表示をクリックして、タイムコード表示とフレーム数表示を切り替えることができます（101 ページの「タイムコードを使用して時間インジケータを移動するには」を参照）。

**表示エリアバー** タイムラインパネル内でのシーケンスの表示可能部分と対応しています。表示エリアバーのサイズと位置を変更して、シーケンスの別の部分をすばやく表示することができます。表示エリアバーは、タイムラインルーラの真上にあります。

**ワークエリアバー** シーケンスのプレビューまたは書き出しの範囲を指定します。ワークエリアバーは、タイムラインルーラの下部にあります（128 ページの「プレビューする部分（ワークエリア）を設定するには」を参照）。

**ズームコントロール** タイムラインルーラのスケールを変更して、シーケンスを拡大または縮小して表示します。ズームコントロールは、タイムラインパネルの左下にあります。

## 関連項目

95 ページの「ソースモニタおよびプログラムモニタでビデオを再生するには」

### タイムラインパネルで現在の時間を変更するには

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- タイムラインルーラで、時間インジケータをドラッグするか、移動して表示させたいポイントをクリックします。
- 現在の時間表示をドラッグします。
- 現在の時間表示をクリックして、有効な時間を入力し、Enter キーを押します（101 ページの「タイムコードを使用して時間インジケータを移動するには」を参照）。
- プログラムモニタのいずれかの再生コントロールを使用します。
- 左右の矢印キーを押して、時間インジケータを目的の方向へ移動します。Shift キーを押しながら矢印キーを押すと、5 フレームずつ移動します。

## 関連項目

95 ページの「ソースモニタおよびプログラムモニタでビデオを再生するには」

### タイムコードを使用して時間インジケータを移動するには

❖ タイムコード値をクリックし、新しい時間を入力して、Enter キーを押します。タイムコードを入力する際は、次のいずれかのショートカットを使用できます。

**先頭のゼロを省略します** 0;0;12;3 と入力すると 00:00:12:03 と解釈されます。

**セミコロン (NTSC) またはコロン (PAL) を省略します** 1213 と入力すると NTSC プロジェクトでは 00:00:12:13、PAL プロジェクトでは 00:00:12:13 と解釈されます。

**標準値の超過分の値を入力します** 時間インジケータが 00:00:12:23 のときに 10 フレーム先に進める場合は、フレーム番号を 00:00:12:33 に変更します。時間インジケータが 00:00:13:03 に移動します。

**プラス記号 (+) またはマイナス記号 (-) を指定します** 数字の前にプラス記号 (+) またはマイナス記号 (-) を指定すると、指定したフレーム数だけ時間インジケータが先または前に移動します。例えば、+55 と指定すると、時間インジケータが 55 フレーム先に進みます。

**ピリオドを追加します** 数字の前にピリオドを追加すると、タイムコード値でなく正確なフレーム番号を指定できます。例えば、.1213 と指定すると、時間インジケータが NTSC プロジェクトでは 00:00:40;13、PAL プロジェクトでは 00:00:48:13 に移動します。

 選択ツールの状態で、カーソルをタイムコード値に合わせて、左右にドラッグすることもできます。ドラッグする距離の長短で、タイムコード値を変更する速度を調節できます。

### タイムラインパネル内のシーケンスをズームインするには

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- ズームツール  を選択して、シーケンスの拡大表示する部分を囲むようにドラッグします（範囲選択）。
- ズームスライダを右にドラッグするか、ズームインボタン  をクリックします。
- 表示エリアバーの端をドラッグして両端を近づけます。

### タイムラインパネルでズームアウトするには

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- ズームツール  を選択して、タイムラインパネルの任意の場所を Alt キーを押しながらクリックします。
- ズームスライダを左にドラッグするか、ズームアウトボタン  をクリックします。
- 表示エリアバーの端をドラッグして両端の距離を長くします。

**タイムラインパネルの表示内容を画面単位で左右に移動するには**

- ❖ タイムラインパネルがアクティブな状態で、上矢印キーを押して左へ移動するか、下矢印キーを押して右へ移動します。

**クリップの端およびマーカーにスナップするには**

- ❖ タイムラインパネルで Shift キーを押しながら時間インジケータをドラッグします。

**クリップをドラッグしているときにズームインするには**

- ❖ クリップをタイムラインパネルにドラッグし、マウスボタンを押したまま、キーボードの + (プラス) キーを押してズーム率を増加するか、- (マイナス) キーを押してズーム率を減少します

**クリップのプロパティをツールヒントで表示するには**

- ❖ タイムラインパネルの対象クリップにカーソルを合わせます。

ツールヒントに、クリップ名、シーケンスでの開始点および終了点、シーケンスでのデュレーションが表示されます。また、ツールヒントには、クリップの速度に行った変更（パーセント単位）とオーディオゲイン（デシベル単位）も表示されます。クリップにフレームの保持を適用した場合は、適用したフレームの保持の種類も表示されます。

**ドラッグ時にタイムコードのオフセットを表示するには**

- ❖ 移動させたいクリップをドラッグします。ドラッグした分だけ、ツールヒントにフレーム数が表示されます。クリップをシーケンスの先頭に向かってドラッグすると負の値が表示されます。

**選択したクリップの合計デュレーションを表示するには**

- 1 情報パネルが表示されていることを確認します。表示されていない場合は、ウィンドウ／情報を選択します。
- 2 プロジェクトパネルまたはタイムラインパネルで、合計デュレーションを表示させたいクリップを選択します。選択した項目の数と合計デュレーションが情報パネルに表示されます。この情報は、特定の領域にクリップをペーストして、対象領域またはソースクリップの正確なデュレーションを知る必要がある場合に役立ちます。

**注意：**プロジェクトパネルで連続していないクリップを選択すると、情報パネルには選択したすべてのクリップの合計デュレーションが表示されます。それに対して、シーケンスで連続していないクリップを選択すると、情報パネルには選択した最初のクリップのインポイントから選択した最後のクリップのアウトポイントの範囲のデュレーションが表示されます。コピーしてペーストする際には、すべてのクリップのデュレーションの合計よりも、特定の範囲のデュレーションの方が有用な情報です。連続していない一連のシーケンスクリップをコピーしてペーストした場合、ペーストしたクリップは情報パネルに表示されている範囲に配置され、選択しなかった範囲は黒くなります。

**エフェクトプロパティのキーフレームを表示するには**

- 1 ビデオまたはオーディオトラックのキーフレームを表示メニューでキーフレームオプションが選択されていることを確認します。
- 2 表示させたいキーフレームのプロパティが含まれているクリップを右クリックします。「クリップキーフレームを表示」を選択して、表示させたいキーフレームが含まれているエフェクトを選択します。

**シーケンスの開始時間を設定するには**

初期設定では、各シーケンスのタイムラインルーラは、0 から開始し、プロジェクト設定で指定したビデオフレーム数に応じて時間が表示されます。シーケンスのタイムラインルーラの開始時間は変更することができます。例えば、標準的なマスターapeと一致するように、シーケンス開始時間の設定を 00;58;00;00 にすれば、通常のプログラム開始時間である 01;00;00;00 の前に 2 分間のリーダー（カラーバー、カウントダウンマーク等に使用）を設けることができます。

- ❖ タイムラインパネルのメニューから「シーケンス開始タイムコード」を選択し、開始タイムコードを入力して、「OK」をクリックします（開始タイムコードには、正の値を入力する必要があります）。

## トラックの操作

### トラックを展開およびサイズ変更するには

トラックを展開して、トラックコントロールを表示できます。また、トラックの高さを高くして、アイコンやキーフレームを見やすくしたり、ビデオトラックのサムネールやオーディオトラックの波形を大きいサイズで表示することができます。

- 1 トラックを展開したり閉じたりするには、トラック名の左側にある三角形をクリックします。
  - 2 トラックのサイズを変更するには、トラックヘッダ領域で、2つのトラックの間にマウスカーソルを移動し、カーソルが高さ調整アイコン  に変わったら上または下にドラッグして、下のトラック（ビデオトラックの場合）または上のトラック（オーディオトラックの場合）の高さを変更します。
- 展開していないトラックは、常に同じ高さで表示され、高さを変更することはできません。
-  オーディオトラックを展開して、そのトラック内の個別のクリップやオーディオトラック全体にオーディオフェードラインを使用することができます。

### 関連項目

238 ページの「基本エフェクトについて」

### ビデオトラックの表示形式を選択するには

- 1 必要に応じて、トラック名の左側の下向き矢印をクリックしてトラックを展開します。
- 2 トラックの左下隅にある表示形式を設定ボタンをクリックして、メニューからオプションを選択します。

**最初と最後に表示** 展開したトラックに含まれているクリップの最初と最後にサムネール画像を表示します。

**最初だけに表示** 展開したトラックに含まれているクリップの最初だけにサムネール画像を表示します。

**全体表示** 展開したトラックに含まれているクリップのデュレーション全体にサムネール画像を表示します。サムネールフレームの数は、タイムラインルーラーに表示されている時間単位に対応します。

**名前だけを表示** 展開したトラックにサムネール画像を表示せずに、クリップの名前だけを表示します。

### オーディオトラックにオーディオ波形を表示／非表示にするには

- 1 必要に応じて、トラック名の左側の下向き矢印をクリックしてトラックを展開します。
- 2 表示形式を設定ボタン  をクリックして、メニューから次のいずれかのオプションを選択します。

**波形を表示** クリップのオーディオ波形が表示されます。

**名前だけを表示** 波形を表示せずに、オーディオクリップの名前を表示します。

**注意：**ビデオトラックとオーディオトラックでのキーフレームの表示方法と調整方法について詳しくは、221 ページの「タイムラインパネルでのキーフレームの表示」を参照してください。

### トラックヘッダ領域のサイズを変更するには

◆ トラックヘッダ（トラック名が表示されている部分）の右端にマウスカーソルを移動して、カーソルがサイズ変更ツール  に変わったら、右側へドラッグします。

トラックヘッダの上部に表示されているアイコンが隠れずに表示される幅が最小幅になります。最大幅は、最小幅の約 2 倍です。

### ビデオトラックとオーディオトラックの表示領域を調整するには

- 1 左側のトラックヘッダ領域または右側のスクロールバーが表示されている部分のビデオ 1 トラックとオーディオ 1 トラックの間にポインタを移動します。

2 ポインタが高さ調整アイコン  に変わったら、上または下にドラッグします。

### シーケンス内のトラックを除外するには

プレビューと書き出しから任意のトラックを除外することができます。除外したビデオトラック内のクリップは、プログラムモニタに表示されません。また除外したオーディオトラック内のクリップも、オーディオミキサーパネルまたはスピーカに出力されません。

❖ トラックの左端にある目の形をしたアイコン  (ビデオの場合) またはスピーカアイコン  (オーディオの場合) をクリックして非表示にします (これらのアイコンは切り替えスイッチとして機能します。アイコンを再び表示してトラックをシーケンスに含めるには、アイコンのボックスをもう一度クリックします)。

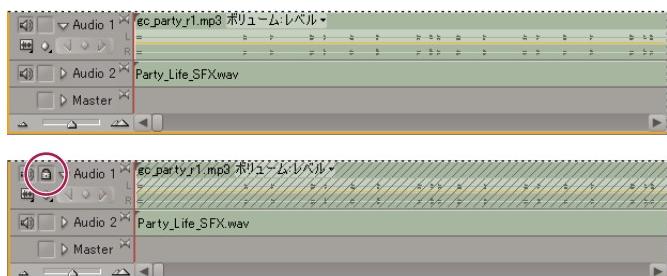
**注意:**すべてのビデオまたはすべてのトラックを除外するには、Shift キーを押しながら目の形のアイコン  (ビデオの場合) またはスピーカアイコン  (オーディオの場合) をクリックします。これにより、すべてのビデオトラックまたはすべてのオーディオトラックが除外されます (これらのアイコンは切り替えスイッチとして機能します。すべてのアイコンを再び表示してトラックをシーケンスに含めるには、アイコンのボックスを Shift キーを押しながらもう一度クリックします)。

### トラックをロックおよびロック解除するには

トラック全体をロックすれば、シーケンスのほかの部分を操作しているときに、そのトラック上のクリップに対する誤操作を避けられます。タイムラインパネルでは、ロックされたトラックには斜線が表示されます。ロックされたトラック内のクリップはどのような方法でも変更できませんが、プレビューや書き出し時にはシーケンスに含まれます。ビデオトラックとそれに対応するオーディオトラックの両方をロックするには、各トラックを個別にロックします。ターゲットトラックをロックすると、そのトラックはターゲットではなくなります。トラックのロックを解除して、トラックを再びターゲットトラックに指定するまで、そのトラックにソースクリップを追加することはできません。

 トラックをロックすることで、インサート編集時にトラック内のクリップが移動されないようにすることができます。

❖ トラック名の左側の四角形をクリックして、ロックアイコン  を表示します。



ロック解除されているトラック（上）とロックされているトラック（下）

### トラックを追加するには

新しいビデオトラックは既存のビデオトラックの上に表示され、新しいオーディオトラックは既存のオーディオトラックの下に表示されます。トラックを削除すると、トラック内のすべてのクリップが削除されますが、プロジェクトパネルに表示されているソースクリップのリストから削除したトラックのクリップが削除されることはありません。

**注意:**追加できるトラックの数に制限はありません。システムのリソースによってのみ制限されます。

- 1 タイムラインパネルをアクティブにして、シーケンス/トラックの追加を選択します。
- 2 トラックの追加ダイアログボックスで、次のいずれかの操作を行います。
  - トラックを追加するには、ビデオ、オーディオ、オーディオサブミックスの各トラックの「追加」フィールドに追加するトラック数を入力します。
  - 追加するトラックの場所を指定するには、追加するトラックの種類に応じて配置メニューからオプションを選択します。

- 追加するオーディオトラックの種類を指定するには、オーディオまたはオーディオサブミックスの各トラックの種類メニューからオプションを選択します（オーディオチャンネルの種類について詳しくは、164 ページの「シーケンス内のオーディオトラックについて」を参照）。

3 「OK」をクリックします。

**注意：**オーディオトラックには、チャンネルの種類（モノラル、ステレオ、5.1）が同じオーディオクリップだけを入れることができます。オーディオクリップの種類が不明な場合は、プロジェクトパネルでクリップを選択して、プレビューエリアでクリップの情報を確認します。

 クリップをシーケンスに追加するときは、トラックも同時に追加できます。111 ページの「クリップの追加時にトラックを追加するには」を参照してください。

## トラック名を変更するには

- 変更するトラック名を右クリックし、「名前の変更」を選択します。
- トラックの新しい名前を入力して、Enter キーを押します。

## トラックを削除するには

- トラックのヘッダ領域をクリックして、削除するトラックを選択します。一度に 1 つのビデオトラックと 1 つのオーディオトラックをターゲットとして設定することができます。
- タイムラインパネルをアクティブにして、シーケンス/トラックの削除を選択します。
- トラックの削除ダイアログボックスで、削除するトラックの種類のチェックボックスをオンにします。
- オンにした各項目で、削除するトラックをポップアップメニューで指定します。

## ソースモニタでのクリップのトリミング

### クリップのトリミング

シーケンスを編集するには、まずクリップのどの部分を使用するかを指定します。クリップのインポイントとアウトポイントを設定することをトリミングと呼びます。シーケンスに配置したいフレームのインポイントを決定します。次にアウトポイントに設定したいフレームを決定します。

クリップのインポイントとアウトポイントは、ソースモニタで設定できます。クリップをシーケンスに配置した後、クリップの端をドラッグして、クリップのインポイントとアウトポイントをトリミング設定できます。特別の機能ツールを使用した操作では、複数のクリップの端を一度にトリミングすることができます。この機能を使用すれば、シーケンスの一貫性を保ちながら、効率的にクリップの調整を行うことができます。

範囲選択したクリップやグループ化されているクリップのトリミング操作は、1 つのクリップのトリミング操作と同様に行うことができます。範囲選択したクリップまたはクリップのグループは、1 つのクリップとして動作します。つまり、外側の端（先頭のクリップのインポイントと一番最後のクリップのアウトポイント）はトリミングできますが、内側の個々のクリップの端（選択した一連のクリップまたはクリップのグループの先頭および最後以外のクリップのインポイントとアウトポイント）はトリミングできません。

シーケンス内のトリミング編集を微調整するには、トリミングモニタを表示します。トリミングモニタのレイアウトはソースモニタやプログラムモニタと似ていますが、トリミングモニタのコントロールはシーケンス内のクリップの継ぎ目を正確に調整できるように最適化されています。

同様に、プログラムモニタでシーケンスのインポイントとアウトポイントを設定して、シーケンスにクリップを追加することも可能です。これらのモニタは異なる目的で使用しますが、インポイントとアウトポイントの設定と移動を行うためのコントロールは、どちらのモニタでも同じように機能します（111 ページの「シーケンスのインポイントとアウトポイントを設定するには」を参照）。

## ソースモニタを使用してインポイントとアウトポイントを設定するには

1 次のいずれかの操作を行います。

- プロジェクトパネルでクリップをダブルクリックして、ソースモニタで開きます。
- タイムラインパネルでクリップをダブルクリックして、ソースモニタで開きます。

2 次のいずれかの操作を行います。

- インポイントを設定するには、目的のフレームに移動して、インポイントを設定ボタン  をクリックします。
- アウトポイントを設定するには、目的のフレームに移動して、アウトポイントを設定ボタン  をクリックします。

## インポイントとアウトポイントを一度に移動するには

◆ ソースモニタのタイムラインルーラのグリップ（縦線が数本表示されている部分）にカーソルを移動すると手のひらカーソルに変わり、インポイントとアウトポイントを同時に移動することができます。手のひらカーソルに変わった部分をクリックしてドラッグしてください。必ず縦線が数本表示されている部分をクリックしてドラッグしてください。この部分以外をクリックしてドラッグすると、時間インジケータが移動します。



グリップを使用したインアウト範囲の移動

 プログラムモニタまたはタイムラインパネルでも、この方法でシーケンスのインポイントとアウトポイントを移動できます。

## ソースモニタでインフレームとアウトフレームを表示するには

ソースモニタでインポイントとアウトポイントを設定した後に、インポイントとアウトポイント間の領域をドラッグして、インポイントのフレームとアウトポイントのフレームをソースモニタに並べて表示できます。このフレーム表示方法は、特定のデュレーションのインポイントとアウトポイントを設定して、そのデュレーションに最適なクリップ範囲を指定する場合に便利です。また、インポイントとアウトポイントをばやく調整する場合にも便利です。

**注意：**この方法でのインフレームとアウトフレームの表示は、ソースモニタでシーケンスからクリップを開いている場合のみ機能します。

1 インポイントとアウトポイントを設定します。

2 グリップ（縦線が数本表示されている部分）をドラッグします。



ソースモニタでのインフレームとアウトフレームの同時表示

## インポイントまたはアウトポイントに移動するには

クリップのインポイントまたはアウトポイントに移動するにはソースモニタを使用し、シーケンスのインポイントまたはアウトポイントに移動するにはプログラムモニタを使用します。

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- 現在の時間をインポイントに移動するには、インポイントへ移動ボタン をクリックします。

現在の時間をアウトポイントに移動するには、アウトポイントへ移動ボタン をクリックします。

- 現在の時間をアウトポイントに移動するには、アウトポイントへ移動ボタン をクリックします。

**注意：**シーケンス内のクリップの先頭または最後へ移動するには、次の編集ポイントへ移動ボタン と前の編集ポイントへ移動ボタン を使用します。

## クリップのインポイントとアウトポイントを消去するには

1 タイムラインパネルでクリップをダブルクリックして、ソースモニタで開きます。ソースクリップからインポイントとアウトポイントを消去するには、プロジェクトパネルでクリップをダブルクリックします。

2 マーカー／クリップマーカーを消去を選択し、「イン」、「アウト」または「インとアウト」を選択します。

Alt キーを押しながらソースモニタでインポイントを設定ボタン またはアウトポイントを設定ボタン をクリックして、インポイントまたはアウトポイントを消去することもできます。

## シーケンスの編集

### シーケンスへのクリップの追加

クリップは次の方法でシーケンスに追加することができます。

- プロジェクトパネルまたはソースモニタから、タイムラインパネルまたはプログラムモニタにクリップをドラッグします。
- ソースモニタのインサートボタンまたはオーバーレイボタンを使用して、クリップをタイムラインパネルに追加します。または、これらのボタンに関連付けられたキーボードショートカットを使用します。
- プロジェクトパネルでのクリップの配置に応じて、シーケンスが自動的に構成されます。

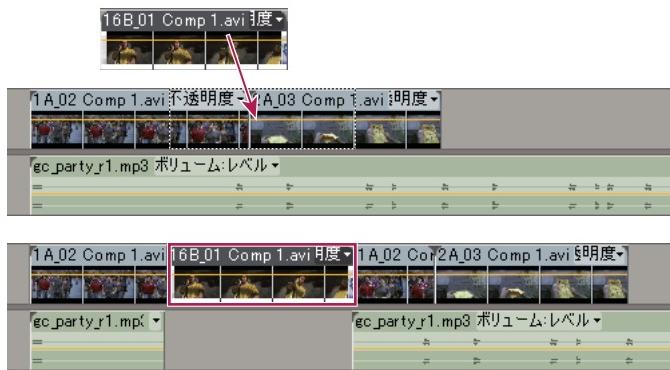
### インサート（挿入）編集とオーバーレイ（上書き）編集について

オーバーレイ編集では、クリップを追加すると、追加先にあるシーケンス内の既存のフレームが、編集ポイントからそのクリップの長さ分だけ置き換えられます。オーバーレイ編集は、クリップをシーケンスにドラッグしたとき、またはシーケンス内でクリップを並べ替えているときの編集モードの初期設定です。



既存のクリップをオーバーレイしてクリップを追加

インサート編集では、シーケンスにクリップを追加すると、追加した位置より後ろにあるクリップが新しく挿入したクリップの分だけ後ろに移動します。インサート編集モードに切り替えるには、Ctrlキーを押しながらクリップをドラッグします。



クリップの間に挿入してクリップを追加

インサート編集では、ロック解除されているすべてのトラック内のクリップが移動します。インサート編集で別のトラックのクリップが移動しないようにするには、トラックをロックします。

## 関連項目

108 ページの「ターゲットトラックの指定」

### シーケンスに追加するソーストラックを指定するには

クリップのビデオトラック、オーディオトラックまたは両方のトラックをシーケンスに追加できます。プロジェクトパネルからクリップをドラッグした場合は、自動的に両方のトラックが追加されます。いずれかのトラックだけを追加するには、ソースモニタから追加します。

1 ソースモニタでクリップを開きます。

2 ソースモニタで、オーディオとビデオ使用の切り替えボタンをクリックして、適切なアイコンを表示します。

**ビデオとオーディオ使用** シーケンス内のビデオトラックとオーディオトラックが使用されます。

**ビデオ使用** シーケンス内のビデオトラックのみが使用されます。

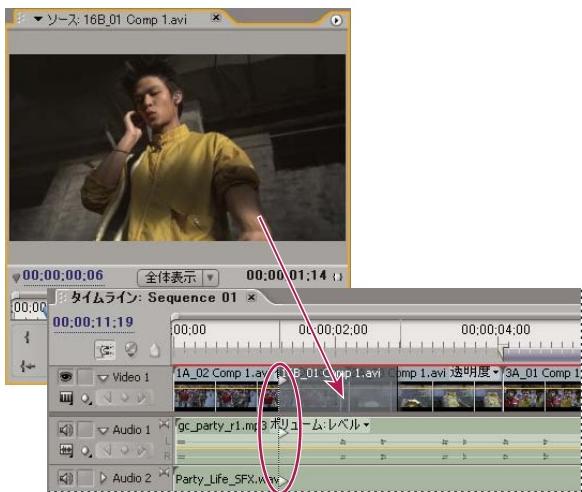
**オーディオ使用** シーケンス内のオーディオトラックのみが使用されます。

**注意：**ソーストラックの指定は、クリップをシーケンスに追加するときだけクリップに影響を与えます。クリップやソースメディアの状態は変わりません。

### ターゲットトラックの指定

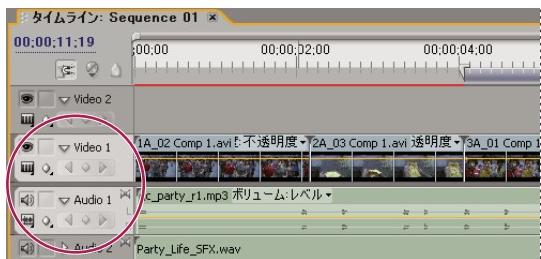
シーケンスには、複数のビデオトラックとオーディオトラックを含めることができます。クリップをシーケンスに追加する場合は、追加先のトラックを指定する必要があります。ターゲットトラックの指定方法は、編集モードによって異なります。

- クリップをドラッグしてシーケンスに追加する場合は、ドロップ先がターゲットトラックになります。クリップをインサート (Ctrlキーを押しながらドラッグ) すると、挿入した分移動させられるトラックに右向きの三角マークが表示されます。



シーケンスへクリップをドラッグしているときのターゲットトラックの指定

- ソースモニタのコントロール（またはキーボードショートカット）を使用してシーケンスにクリップを追加する場合は、あらかじめターゲットトラックを指定する必要があります。ターゲットトラックに指定できるトラックは、ビデオとオーディオでそれぞれ一度に1つずつです。ただし、ビデオトラック1つだけ、またはオーディオトラック1つだけをターゲットトラックにすることは可能です。タイムラインパネルで、ターゲットトラックにするトラックのトラックヘッダ領域をクリックします。トラックヘッダ領域がハイライト表示され、角が丸くなります。



トラックをクリックしてターゲットトラックを指定

クリップをオーバーレイする場合は、どちらの追加方法（クリップをドラッグ、またはソースモニタのオーバーレイボタンを使用）でもターゲットトラックのみが影響を受けます。

クリップを挿入する場合は、クリップがターゲットトラックに挿入され、ロックされていないほかのトラック内のクリップも挿入したクリップの分だけ後ろに移動されます。

**注意:** ほかのトラック内のクリップを移動せずにクリップを挿入するには、Ctrl+Altキーを押しながらクリップをトラックへドラッグします。

ビデオクリップは任意のビデオトラックにドラッグできますが、オーディオクリップは互換性のあるオーディオトラックのみに追加できます。オーディオクリップは、マスター・オーディオトラックまたはサブミックストラックには追加できません。また、チャンネルの種類（モノラル、ステレオ、5.1）が同一で互換性のあるオーディオトラックのみに配置することができます（164ページの「シーケンス内のオーディオトラックについて」を参照）。

ビデオとオーディオがリンクされているクリップは、ビデオまたはオーディオのいずれかのトラックにドラッグできますが、ビデオとオーディオの各コンポーネントは、対応する適切なトラックに別個に表示されます。

**注意:** 現在どのトラックがターゲットトラックになっているかに関係なく、クリップは、ロック解除されていて互換性のある任意のトラックにドラッグできます。ロックされているトラックをターゲットトラックにすることはできません。ターゲットトラックをロックすると、そのトラックはターゲットトラックではなくなります。

## ドラッグしてクリップをシーケンスに追加するには

シーケンスにクリップを追加して構成する場合、最も簡単な方法は、クリップをプロジェクトパネルまたはソースモニタからタイムラインパネルの該当トラックにドラッグする方法です。

リンククリップのビデオとオーディオのコンポーネントは、シーケンス内のトラック（例えば、ビデオ 1 とオーディオ 1）に表示されます。クリップのオーディオチャンネルの種類がターゲットトラックと互換性がない場合は、リンクされているオーディオクリップは互換性のある次のトラックに移動するか、互換性のあるトラックが自動的に作成されます。

**注意：**オーディオクリップを互換性のないトラックにドラッグした場合、そのクリップは互換性のある次のトラックに自動的に移動されます。そのトラックに別のオーディオクリップが入っていても、この移動は実行されます。このため、既にシーケンスに入っているクリップに影響を与えないよう、オーディオクリップの種類とトラックの互換性には注意してください。

プログラムモニタは、クリップをシーケンスのどこに追加するかを決定するときに役立ちます。オーバーレイ編集時には、新しいクリップの最初と最後に隣接するシーケンス内のフレームがここに表示されます。インサート編集時には、挿入ポイントに隣接するフレームがここに表示されます。

**1** ソースモニタでクリップを開き、インポイントとアウトポイントを指定します（106 ページの「ソースモニタを使用してインポイントとアウトポイントを設定するには」を参照）。

 インポイントとアウトポイントを設定しない場合は、プロジェクトパネルのピンまたはプレビューサムネールからクリップを直接ドラッグできます。

**2** 使用するトラックのアイコンが表示されるまで、オーディオとビデオ使用の切り替えボタンを繰り返しクリックして、追加するソーストラック（ビデオ、オーディオ、ビデオとオーディオ）を指定します（108 ページの「シーケンスに追加するソーストラックを指定するには」を参照）。

**3** クリップをドラッグしたときにクリップの端（クリップのインポイントとアウトポイント）を揃えるには、タイムラインパネルでスナップボタン  がアクティブになっていることを確認します。

**4** 次のいずれかの操作を行います。

- オーバーレイ編集を行うには、クリップをソースモニタからタイムラインパネルにドラッグします。この場合、タイムラインの適切なトラック上のクリップの開始時間位置にドラッグします。追加先がハイライト表示され、ポインタがオーバーレイアイコン  に変わります。
- インサート編集を行うには、Ctrl キーを押しながら、クリップをソースモニタからタイムラインパネルにドラッグします。この場合、タイムラインパネルの適切なトラック上のクリップの開始時間位置にドラッグします。追加先がハイライト表示され、ポインタがインサートアイコン  に変わります。すべてのトラックの挿入点に矢印が表示されます。
- インサート編集でターゲットトラックの後続クリップだけを動かすには、Ctrl+Alt キーを押しながら、クリップをソースモニタからタイムラインパネルにドラッグします。この場合、タイムラインパネルの適切なトラック上のクリップの開始時間位置にドラッグします。追加先がハイライト表示され、ポインタがインサートアイコン  に変わります。クリップを追加するトラックの挿入点のみに矢印が表示されます。

**注意：**クリップをプログラムモニタに Ctrl キーを押しながらドラッグしたり、キーを押さずにドラッグしたりして、オーバーレイまたはインサートできます。このとき、目的のトラックがタイムラインパネルでターゲットとして選択されていて、時間インジケータがシーケンス内のクリップを追加する位置にあることを確認してください。インサート編集で別のトラックのクリップが移動しないようにするには、トラックをロックします。

## 関連項目

108 ページの「ターゲットトラックの指定」

107 ページの「インサート（挿入）編集とオーバーレイ（上書き）編集について」

## クリップの追加時にトラックを追加するには

❖ クリップをプロジェクトパネルまたはソースモニタから、一番上のビデオトラックの上（ビデオクリップまたはリンククリップの場合）または一番下のオーディオトラックの下（オーディオクリップまたはリンククリップの場合）の何も表示されていない部分にドラッグします。ソースクリップのコンテンツに従って、オーディオトラック、ビデオトラックまたはその両方が追加されます。

**注意：**シーケンス内にある適切なメディアタイプのトラック（例えば、ステレオソースクリップ用のステレオオーディオトラック）がすべてロックされている場合、追加するクリップ用のトラックが自動的に作成されます。

## シーケンスのインポイントとアウトポイントを設定するには

シーケンスのインポイントとアウトポイントを使用して、クリップを配置したり並べ替えたりすることができます。

- 1 タイムラインパネルでインポイントに移動して、プログラムモニタでインポイントを設定ボタン  をクリックします。
  - 2 タイムラインパネルでアウトポイントに移動して、アウトポイントを設定ボタン  をクリックします。
-  プログラムモニタまたはタイムラインパネルでグリップ（縦線が数本表示されている部分）をドラッグすることで、デュレーションを変更せずにインポイントとアウトポイントと一緒に移動できます。

## 選択範囲の前後にシーケンスのインポイントとアウトポイントを設定するには

- 1 タイムラインパネルで、シーケンス内のクリップまたはクリップ間の間隔の空いているところを選択します。
  - 2 マーカー／シーケンスマーカーを設定／選択範囲にイン／アウトを選択します。選択範囲のインポイントとアウトポイントに対応する場所にシーケンスのインポイントとアウトポイントが設定されます。
-  このコマンドは、3ポイント編集または4ポイント編集を使用しているときに、シーケンス内のクリップの置き換えや削除を行う場合に便利です（111ページの「3ポイント編集と4ポイント編集」を参照）。

## シーケンスのインポイントとアウトポイントを消去するには

**注意：**プログラムモニタでリフト操作または抽出調査を行った場合、シーケンスのインポイントとアウトポイントは自動的に消去されます。

- 1 プログラムモニタにシーケンスが開かれていることを確認します。
  - 2 マーカー／シーケンスマーカーを消去を選択し、「イン」、「アウト」または「インとアウト」を選択します。
-  Alt キーを押しながらインポイントを設定ボタン  またはアウトポイントを設定ボタン  をクリックすることでも、インポイントとアウトポイントを消去できます。

## 3ポイント編集と4ポイント編集

ソースモニタとプログラムモニタには、従来のビデオ編集の標準的なテクニックである3ポイント編集と4ポイント編集を行うためのコントロールがあります。

3ポイント編集では、2つのインポイントと1つのアウトポイント、または2つのアウトポイントと1つのインポイントを指定します。4つ目のポイントを指定する必要はありません。4つ目のポイントは、ほかの3つのポイントによって推定されます。例えば、一般的な3ポイント編集で、ソースクリップの開始フレームと終了フレーム（ソースのインポイントとアウトポイント）と、シーケンスでクリップが開始される位置（シーケンスのインポイント）を指定します。この場合、シーケンスでクリップが終了する位置（未指定のシーケンスのアウトポイント）は、自動的に判断されます。3つのポイントは任意に指定して編集を実行できます。例えば、クリップの開始点よりも終了点の方が重要である場合、ソースのインポイントとアウトポイント、およびシーケンスのアウトポイントを3つのポイントとして指定します。それに対して、シーケンスの特定の場所でクリップが開始および終了する必要がある場合（例えば、ナレーションに完全に一致させる場合など）は、シーケンス内に2つのポイントを設定して、ソースに1つのポイントを指定します。

4ポイント編集では、ソースおよびシーケンスの両方にインポイントとアウトポイントを設定します。4ポイント編集は、ソースクリップとシーケンスで、開始フレームと終了フレームの両方が重要な場合に便利です。設定したソースとシーケンスのデュレーションが異なる場合、警告メッセージが表示され、新しいポイントの設定を求めるメッセージが表示されます。

## 関連項目

106 ページの「ソースモニタを使用してインポイントとアウトポイントを設定するには」

108 ページの「ターゲットトラックの指定」

108 ページの「シーケンスに追加するソーストラックを指定するには」

### 3 ポイント編集を行うには

- 1 クリップのソーストラック（ビデオ、オーディオまたはその両方）を指定します。
- 2 タイムラインパネルで、クリップを追加するターゲットトラックを決定します。
- 3 ソースモニタとプログラムモニタで、合計 3 つのインポイントとアウトポイントを任意の組み合せで指定します。
- 4 次のいずれかの操作を行います。
  - インサート編集を行うには、インサートボタン  をクリックします。
  - インサート編集でターゲットトラックの後続クリップだけを動かすには、Alt キーを押しながらインサートボタン  をクリックします。
  - オーバーレイ編集を行うには、オーバーレイボタン  をクリックします。

### 4 ポイント編集を行うには

- 1 クリップのソーストラック（ビデオ、オーディオまたはその両方）を指定します。
- 2 タイムラインパネルで、クリップを追加するターゲットトラックを決定します。
- 3 ソースモニタで、ソースクリップのインポイントとアウトポイントを指定します。
- 4 プログラムモニタで、シーケンスのインポイントとアウトポイントを指定します。
- 5 次のいずれかの操作を行います。
  - インサート編集を行うには、インサートボタン  をクリックします。
  - インサート編集でターゲットトラックの後続クリップだけを動かすには、Alt キーを押しながらインサートボタン  をクリックします。
  - オーバーレイ編集を行うには、オーバーレイボタン  をクリックします。

6 設定したソースとプログラムのデュレーションが異なる場合は、次のいずれかのオプションを選択します。

**範囲に合わせてクリップ速度を変更** クリップの速度を変更して、ソースクリップのデュレーションが、シーケンスのインポイントとアウトポイントによって決定されているデュレーションと同じになるようにします。ソースクリップのインポイントとアウトポイントはそのまま維持されます。

**クリップの最初をトリミング** ソースクリップのインポイントを自動的に変更して、ソースクリップのデュレーションが、シーケンスのインポイントとアウトポイントによって決定されているデュレーションと同じになるようにします。

**クリップの最後をトリミング** ソースクリップのアウトポイントを自動的に変更して、ソースクリップのデュレーションが、シーケンスのインポイントとアウトポイントによって決定されているデュレーションと同じになるようにします。

**シーケンスのインポイントを無視** 設定したシーケンスのインポイントを無視して、3 ポイント編集を行います。

**シーケンスのアウトポイントを無視** 設定したシーケンスのアウトポイントを無視して、3 ポイント編集を行います。

### シーケンスにクリップを自動的に追加するには

シーケンスへオート編集機能を使用すると、編集前のクリップをビデオ、オーディオ両方にデフォルトのトランジションをしながら、効率的に編集してシーケンスを構成することができます。

- 1 各クリップのインポイントとアウトポイントをそれぞれ設定していきます。
- 2 プロジェクトパネルにクリップを配置します。クリップは、選択した順でシーケンスに追加することも、ピンに配置されている順で追加することもできます。また、ネストされているピン内のシーケンスやクリップを追加することもできます。

 プロジェクトパネルをアイコンビューに設定して、ピン内のクリップをストーリーボード形式で配置できます（85 ページの「プロジェクトパネルの表示を変更するには」を参照）。

**3** プロジェクトパネルでクリップを選択します。Ctrl キーを押しながら、目的の順序でクリップを選択するか、または複数のクリップを囲むようにドラッグして選択します。

**4** プロジェクトパネルで、シーケンスヘオート編集ボタン  をクリックします。

**5** シーケンスヘオート編集ダイアログボックスで、次のオプションを設定して「OK」をクリックします。

**並び** クリップがシーケンスに追加されるときの、クリップの並べ方を指定します。「配置順」を選択すると、プロジェクトパネルに表示されている順序（リスト表示の場合は上から下に向かって、アイコン表示の場合は左から右、上から下に向かって）でクリップが追加されます。「選択順」を選択すると、クリップはプロジェクトパネルで選択した順序に従つて追加されます。

**配置** シーケンスでクリップをどのように配置するかを指定します。「現在の配置順」を選択すると、クリップはそのまま順番に配置されます。「番号なしマーカー」を選択すると、クリップは番号なしのシーケンスマーカーの位置に配置されます。また、トランジションのオプションが指定できなくなります。

**置き換え方法** 実行する編集の種類を指定します。シーケンスの現在の位置にクリップをインサートする場合は、「インサート編集」を選択します。インサート編集を実行すると、新しいクリップが入った分だけ既存のクリップが先方向に移動します。オーバーレイ編集を行う場合は「オーバーレイ編集」を選択します。オーバーレイ編集を実行すると、シーケンスの現在の開始時間にある既存のクリップが新しいクリップに置き換えられます。

**注意：**「シーケンスヘオート編集」コマンドは、ターゲットトラックを無視し、常にビデオ 1 とオーディオ 1 を使用します。

**クリップオーバーラップ** 「デフォルトのオーディオトランジションを適用」または「デフォルトのビデオトランジションを適用」を選択した場合に、クリップとクリップの間のトランジションの長さをどの程度調整するかを指定します。例えば、30 フレームと指定すると、クリップのインポイントとアウトポイントがそれぞれ 15 フレームずつトリミングされ、30 フレームのトランジションが追加されます。このオプションの初期設定値は、15 フレームです。ポップアップメニューで単位をフレームまたは秒で設定できます。

**デフォルトのオーディオトランジションを適用** エフェクトパネルの初期設定として定義されているオーディオトランジションを使用して、各オーディオ編集位置にオーディオクロスフェードが作成されます。選択したクリップ内にオーディオトラックが存在し、配置オプションが「現在の配置順」に設定されている場合だけ選択可能になります。クリップオーバーラップオプションが 0 に設定されている場合には機能しません。

**デフォルトのビデオトランジションを適用** 各編集ポイントにエフェクトパネルの初期設定として定義されているトランジションが作成されます。このオプションは、配置オプションが「一定に配置」に設定されている場合だけ使用できます。クリップオーバーラップオプションが 0 に設定されている場合には機能しません。

**オーディオを無視** 「シーケンスヘオート編集」で選択したクリップのオーディオが無視されます。

## シーケンス内のクリップのトリミング

### タイムラインパネル内のクリップをトリミングするには

タイムラインパネルでクリップの端をドラッグすることで、クリップのインポイントやアウトポイントを変更することができます。クリップの端をドラッグすると、プログラムモニタにそのクリップのインポイントとアウトポイントが表示されます。また、トリミングするフレーム数がツールヒントに表示されます。表示される値は、端をシーケンスの先頭に向かってドラッグしているときには負の値に、シーケンスの最後に向かってドラッグしているときには正の値になります。ソースフッテージのオリジナルのインポイントとアウトポイントを超えてトリミングすることはできません。

❖ 選択ツール  をクリックして、次のいずれかの操作を行います。

- クリップの先頭（左端）にポインタをもっていき、トリムアイコン  に変わったら、ドラッグ操作でクリップのインポイントを設定します。

- クリップの最後部（右端）にポインタをもっていき、トリムアイコン に変わったら、ドラッグ操作でクリップのアウトポイントを設定します。

**注意：**リンククリップの片方のトラックだけをトリミングするには、ポインタをトリミングアイコンに変えて、Alt キーを押しながらクリックします。トリミング操作開始後は、Alt キーを押し続ける必要はありません。



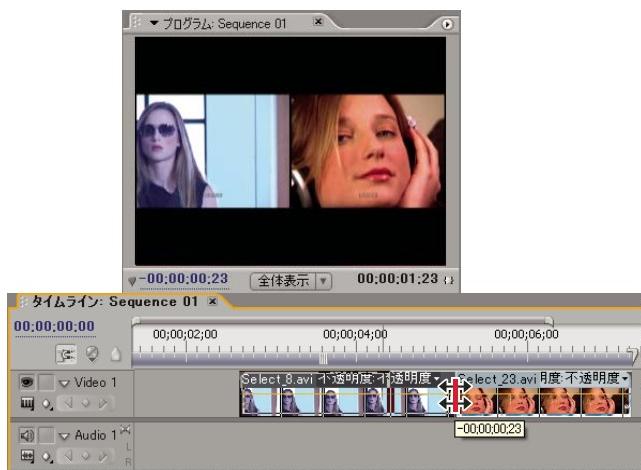
クリップのトリミング

この方法でトリミングを行った場合、1つのクリップの端だけが変更され、隣接するクリップに影響はありません。複数のクリップの端を一度にトリミングしたり、隣接するクリップを移動する方法について詳しくは、114 ページの「リップル編集とローリング編集を使用したトリミング」と 116 ページの「スリップ編集とスライド編集を使用したトリミング」を参照してください。

リップル編集ツールに切り替えるには、Ctrl キーを押しながらドラッグします。

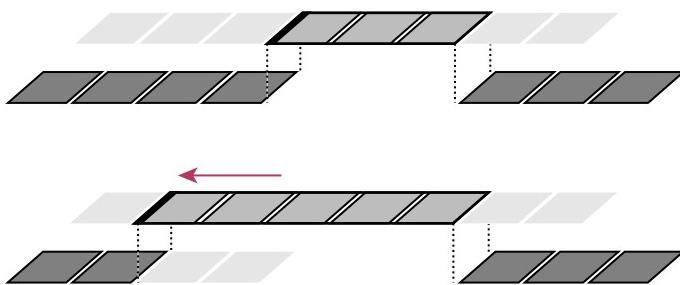
### リップル編集とローリング編集を使用したトリミング

2つのクリップ間の編集ポイント（カット）を調整する場合は、トリミング操作の簡単な応用機能であるローリング編集とリップル編集を使用します。これらの編集ツールを使用することで、通常のツールでは複数の操作手順が必要となる調整操作も1つの操作で行うことができます。リップル編集とローリング編集では、影響を受けるフレームがプログラムモニタに左右に並んで表示されます。



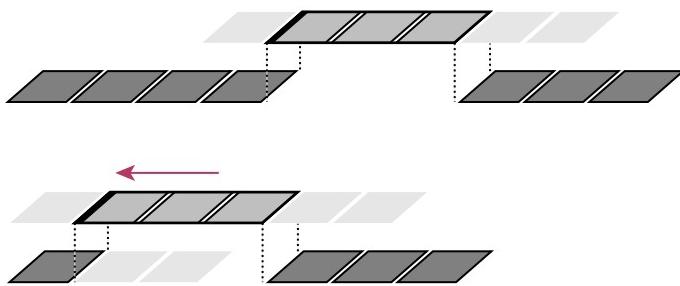
リップル編集中またはローリング編集中のプログラムモニタ

ローリング編集では、隣接するアウトポイントとインポイントが同じフレーム数だけ同時に追加または削除されます。この編集方法では、クリップ間の編集ポイントが追加または削除したフレーム分だけ移動されますが、ほかのクリップの時間位置とシーケンスの合計デュレーションは維持されます。Alt キーを押しながらローリング編集を開始すると、ビデオクリップとオーディオクリップの間のリンクを一時的に解除して、片方のトラックのみを編集できます（L カット編集または J カット編集とも呼ばれます）。



ローリング編集の場合、編集ポイントを前にドラッグすると、前のクリップが短くなり、その後続のクリップが長くなって、プログラムのデュレーションが維持されます。

リップル編集では、クリップがトリミングされ、トリミングした量だけトラック内の後続のクリップが移動します。リップル編集でクリップを短くすると、その編集ポイントの後ろにあるすべてのクリップが前に移動します。また、クリップを長くすると、その編集ポイントの後ろにあるすべてのクリップが後ろに移動します。リップル編集では、編集ポイントの片側にあるスペースはクリップとして扱われ、クリップと同様に移動します。Alt キーを押しながらリップル編集を開始すると、ビデオクリップとオーディオクリップ間のリンクを一時的に解除して、片方のトラックのみを編集できます。



リップル編集の場合、編集ポイントを前にドラッグすると、前のクリップとプログラム全体のデュレーションが短くなります。

## 関連項目

118 ページの「トリミングモニタの使用」

### ローリング編集を行うには

- 1 ローリングツール を選択します。
- 2 変更するクリップの端を左または右にドラッグします。クリップに追加したのと同じ数のフレームが隣接するクリップから削除されます（リンククリップのビデオクリップまたはオーディオクリップだけを操作する場合は、Alt キーを押しながらドラッグします）。



ローリング編集中（上）および編集後（下）のタイムラインパネル

### リップル編集を行うには

- リップル編集ツール を選択します。

- 変更するクリップのインポイントまたはアウトポイントにポインタを移動し、ポインタがリップルインアイコン またはリップルアウトアイコン に変わったら、左または右にドラッグします。トラック内の後続のクリップは、ドラッグした分だけ移動しますが、各クリップのデュレーションは変わりません（リンククリップのビデオクリップまたはオーディオクリップだけを操作する場合は、Alt キーを押しながらドラッグします）。

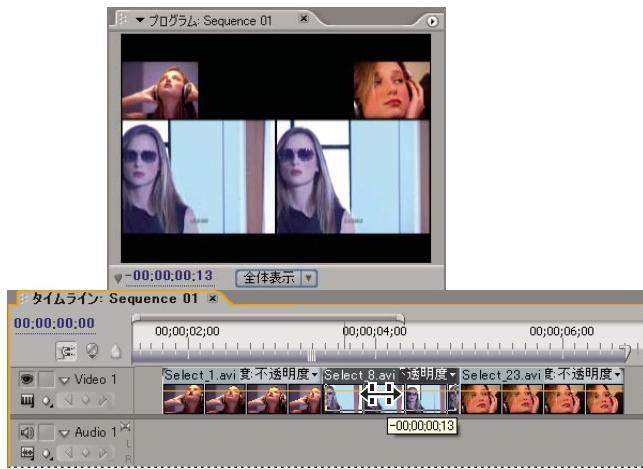


リップル編集中（上）および編集後（下）のタイムラインパネル

 選択ツールを使用していて、ポインタがトリムインまたはトリムアウトアイコンになっているときに Ctrl キーを押すと、ポインタがリップル編集アイコンに変わります。選択ツールに戻すには、Ctrl キーを離します。

### スリップ編集とスライド編集を使用したトリミング

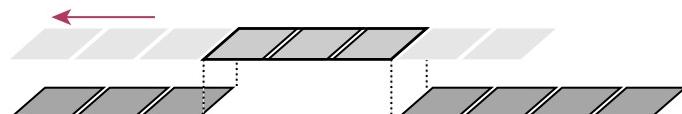
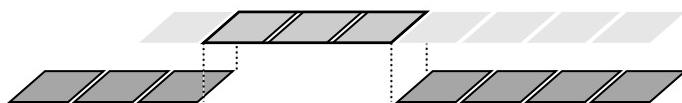
リップル編集とローリング編集を使用して 2 つクリップ間の編集ポイント（カット）を調整できるのと同様に、スリップ編集とスライド編集を使用して 3 つのクリップで構成されているシーケンスの 2 つの編集ポイントを調整できます。スリップツールまたはスライドツールを使用すると、プログラムモニタには編集対象の 4 つのフレームが表示されます。ただし、オーディオクリップだけを編集している場合は、このようには表示されません。



スリップ編集中またはスライド編集中のプログラムモニタ

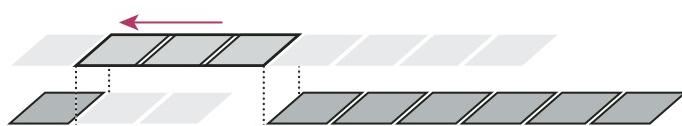
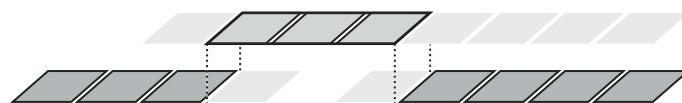
**注意：**通常、スリップツールとスライドツールは 3 つの隣接するクリップの中央のクリップに対して使用しますが、一方の端がクリップに隣接していて、もう一方の端がスペースに隣接している場合も正常に機能します。

スリップ編集では、1 回の動作でクリップのインポイントとアウトポイントが同じフレーム数だけ前後に移動します。スリップツールでドラッグすることで、クリップのデュレーションを維持しながら、隣接するクリップに影響を与えるずにクリップの開始フレームと終了フレームを変更できます。



スリップ編集の場合、クリップを左にドラッグすると、ソースのインポイントとアウトポイントが前に移動します。

スライド編集では、クリップを移動すると、移動した分だけ隣接するクリップがトリミングされます。スライドツールでクリップを左または右にドラッグすると、前のクリップのアウトポイントと後続のクリップのインポイントは、移動したフレーム数だけそれぞれ左右に移動します。クリップのインポイントとアウトポイント（つまり、クリップのデュレーション）は変わりません。



スライド編集では、クリップを左にドラッグしてシーケンスでの開始時間を早くすると、前にあるクリップが短くなり、後のクリップが長くなります。

### スリップ編集を行うには

- 1 スリップツール を選択します。
  - 2 調整するクリップにポインタを移動します。クリップのインポイントとアウトポイントを前に移動するには、左にドラッグします。クリップのインポイントとアウトポイントを後ろに移動するには、右にドラッグします。
- クリップのソースのインポイントとアウトポイントが更新され、結果がプログラムモニタに表示されます。クリップとシーケンスのデュレーションは維持されます。

### スライド編集を行うには

- 1 スライドツール を選択します。
- 2 調整するクリップにポインタを移動します。前のクリップのアウトポイントと後ろのクリップのインポイントを前に移動するには、左にドラッグします。前のクリップのアウトポイントと後ろのクリップのインポイントを後ろに移動するには、右にドラッグします。

マウスボタンを離すと、クリップとシーケンスのデュレーションがそのまま維持された状態で、クリップのソースのインポイントとアウトポイントが更新されます。編集の結果はプログラムモニタに表示されます。移動したクリップは、シーケンスでの位置以外は変更されません。

### トリミング時にソースタイムコードを表示するには

編集作業中にシーケンスのクリップをプログラムモニタでプレビューするときに、ソースタイムコードを表示できます。

- クリップをトリミングすると、クリップのソースタイムコードが表示されます。
- スライド編集を行うと、隣接するクリップに使用する新しいソースメディアのインポイントとアウトポイントが表示されます。

- スリップ編集を行うと、クリップの新しいソースメディアのインポイントとアウトポイントが表示されます。
- プログラムモニタのパネルメニューから「編集中にタイムコードを表示」を選択します。チェックマークが表示されている場合は、そのコマンドが選択されていることを示します。

## トリミングモニタの使用

トリミングモニタには、編集ポイント（カット）のクリップのインポイントとアウトポイントが表示されます。これを参照して、カットするフレームを正確に確認できます。左側のモニタには編集ポイント（カット）の左側のクリップが表示され、右側のモニタには編集ポイントの右側のクリップが表示されます。

トリミングウィンドウでは、シーケンス内のあらゆるトラックの編集ポイントをリップル編集またはローリング編集することができます。シーケンスは編集操作に伴って更新されます。

- トリミングモニタを開くには、プログラムモニタの下部にあるトリミングボタン をクリックします。
- 編集を取り消すには、Ctrl+Z キーを押すか、ヒストリーパレットを使用します。
- 編集内容をプレビューするには、編集部分を再生ボタン をクリックします。編集内容をプレビューするには、ループボタン をクリックします。
- トリミングモニタを閉じるには、トリミングモニタの右上隅の閉じるボタン をクリックします。
- 指定した値で左側をトリミングボタン **-5** または指定した値で右側をトリミングボタン **+5** をクリックしたときにトリミングされるフレーム数を指定するには、編集／環境設定／トリミングを選択します。

### トリミングする編集ポイントを表示するには

- タイムラインパネルで、トラックの先頭領域にあるトラック名の近くをクリックして、トラックを選択します。
- トリミングモニタで、前の編集ポイントへ移動ボタン または次の編集ポイントへ移動ボタン をクリックします。新しい編集ポイントの前後にあるフレームがトリミングモニタに表示されます。

### トリミングモニタを使用してリップル編集を行うには

- トリミングモニタで編集ポイントを表示します

- 次のいずれかの操作を行います。

- 左または右の画像にポインタを移動し、ポインタがトリムアウトアイコン またはトリムインアイコン に変わったら、左または右にドラッグして目的のクリップをリップル編集します。
- 左または右の画像の下に表示されているタイムコードをドラッグして、目的のクリップをトリミングします。
- 左または右のウィンドウのジョグをドラッグして、目的のクリップをトリミングします。
- 左側のビューのタイムラインルーラの先行クリップのアウトポイントアイコン をドラッグするか、右側のビューのタイムラインルーラの後続クリップのインポイントアイコン をドラッグします。
- アウトシフトタイムコード値またはインシフトタイムコード値を左または右にドラッグして、目的のクリップをリップル編集します。
- 左側のクリップのタイムコード値（左側のクリップのアウトポイントをトリミングする場合）、または右側のクリップのタイムコード値（右側のクリップのインポイントをトリミングする場合）をクリックし、有効なタイムコード値を入力して Enter キーを押し、目的のクリップをそのフレームまでトリミングします。
- アウトシフト値（左側のクリップのアウトポイントをトリミングする場合）またはインシフト値（右側のクリップのインポイントをトリミングする場合）をクリックし、負の値（左にトリミングする場合）または正の値（右にトリミングする場合）を入力して Enter キーを押します。

### トリミングモニタを使用してローリング編集を行うには

- 次のいずれかの操作を行います。

- クリップ画像の間にポインタを移動し、ポインタがローリングツール に変わったら、左または右にドラッグします。

- 中央にあるタイムコード値を左または右にドラッグします。
- 中央のジョグを左または右にドラッグします。
- 画像の間にあるタイムコード値をクリックします。有効なタイムコード値を入力後 Enter キーを押して、両方のクリップの端をそのフレームまでトリミングします。
- 中央のジョグの上のフィールドの値を選択し、負の値（両方のクリップを左にトリミングする場合）または正の値（両方のクリップを右にトリミングする場合）を入力して、Enter キーを押します。
- リップル編集するフレーム数に対応するボタンをクリックします。「-1」または「-5」ボタンをクリックすると両方のクリップが左にトリミングされ、「+1」または「+5」ボタンをクリックすると両方のクリップが右にトリミングされます。

**注意：**初期設定では、トリムオフセット値は 5 フレームになっていますが、トリミングの環境設定で任意の値を設定できます。編集／環境設定／トリミングを選択します。

## クリップ属性の変更

### デュレーションを変更するには

ビデオクリップやオーディオクリップのデュレーションとは、クリップの最初のフレーム（インポイント）から最後のフレーム（アウトポイント）までの再生時間のことです。クリップのインポイントとアウトポイントを変更して、クリップのデュレーションを変更できます。また、クリップの端をトリミングして、クリップのデュレーションを設定することもできます。

クリップと同様に、静止画像のデュレーションも設定できます。静止画像のデュレーションは、任意の長さにすることができます。静止画のデュレーションの初期設定方法については、81 ページの「静止画のデフォルトデュレーションを変更するには」を参照してください。

1 タイムラインパネルまたはプロジェクトパネルでクリップを選択します。

2 次のいずれかの操作を行います。

- 数値を指定してデュレーションを変更するには、クリップ／速度・デュレーションを選択し、リンクボタン  をクリックして速度とデュレーションのリンクを解除し、新しいデュレーションを入力して「OK」をクリックします。
- タイムラインパネルでデュレーションを目で確認しながら変更するには、選択ツールをクリップの端に移動してポインタをトリムアウトツールまたはトリムインツールに変え、端をドラッグします。クリップを延長するには、ソースクリップのインポイントまたはアウトポイントの外側に、調整用に十分な予備フレームが必要です。

既に別のクリップに隣接しているクリップの端をトリミングする場合は、114 ページの「リップル編集とローリング編集を使用したトリミング」で説明している手順を実行してください。

 タイムラインパネルで、特定のクリップを目的のデュレーションに設定したときに、前後のクリップとのつながりが思ったとおりにならない場合があります。このような場合は、スリップツールを使用して、クリップに設定されたインポイントとアウトポイント（デュレーション）を変えずにクリップを調整することができます（117 ページの「スリップ編集を行うには」を参照）。

### 関連項目

119 ページの「クリップの速度の変更」

### クリップの速度の変更

クリップの速度とは、クリップが録音または録画されたときの速度に対するクリップの再生速度です。編集前のクリップは標準速度、つまり 100 % の速度で再生されます（ソースフッテージのフレームレートとプロジェクトのフレームレートが一致しない場合は、その違いが自動的に調整され、クリップは適正な速度で再生されます）。

クリップの速度を変更すると、再生時にソースのフレームが省略されたり、同一のフレームが繰り返されることで、ビデオまたはオーディオの再生速度が速くなったり遅くなったりします。クリップの速度の変更に伴い、クリップのデュレーションも変化します。

インターレースフィールドを含むクリップの速度を変更する場合、フィールドの処理方法を調整しなければならないことがあります。特にクリップの元の速度よりも遅くする場合は、調整が必要になります。(122ページの「インターレースクリップまたはノンインターレースクリップを作成するには」を参照)。

 4 ポイント編集操作で、デュレーションに収まるようにクリップの速度を設定することもできます。

タイムラインパネルでは、クリップの速度の変化は元の速度に対する割合としてパーセント値で表示されます。

#### クリップの速度を変更するには

- 1 プロジェクトパネルまたはタイムラインパネルでクリップを選択します。
- 2 クリップ／速度・デュレーションを選択します。
- 3 以下のオプションを設定し、「OK」をクリックします。

**速度** 元の速度に対する割合をパーセント値で指定し、再生速度を設定します。デュレーションを変更せずに速度を変更するには、リンクボタン  をクリックして速度とデュレーションのリンクを解除します。

**デュレーション** クリップのデュレーションを設定します。速度を変更せずにデュレーションを変更するには、リンクボタン  をクリックして速度とデュレーションのリンクを解除します。

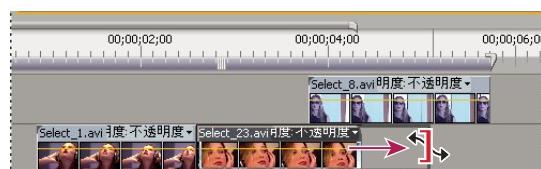
**逆再生** クリップのビデオフレームとオーディオを逆生成します。

**オーディオのピッチを維持** クリップの速度を変更した場合に、オーディオのピッチを維持します。

#### レート調整ツールを使用してクリップの速度を変更するには

デュレーションに収まるようにクリップの速度を変更できます。

- ❖ レート調整ツール  を選択し、タイムラインパネルでクリップのいずれかの端をドラッグします。



レート調整ツールを使用したクリップ速度の変更

#### フレームをブレンドして動きをスムーズにするには

クリップの速度を変更したり、異なるフレームレートで出力した場合に、動きがぎこちなくなることがあります。この場合は、フレームブレンド機能をオンにして補間フレームを作成し、動きをスムーズにします。

- ❖ クリップ／ビデオオプション／フレームブレンドを選択します。

#### ビデオフレームを保持するには

クリップ内の1つのフレームを保持して、クリップのデュレーションの間そのフレームだけを表示させることができます。つまり、フレームを静止画として読み込んだ場合と同様の効果を得ることができます。保持するフレームは、クリップのインポイント、アウトポイントまたはマーカー0(存在する場合)で指定することができます。

- 1 タイムラインパネルでクリップを選択します。
- 2 インポイントまたはアウトポイント以外のフレームを保持して使用するには、ソースモニタでクリップを開き、保持するフレームにマーカー0を設定します。
- 3 クリップ／ビデオオプション／フレームの保持を選択します。
- 4 「保持するフレーム」を選択し、リストから指定方法を選択します。

5 必要に応じて、次のオプションを指定し、「OK」をクリックします。

**フィルタ保持** クリップのデュレーションの間、キーフレーム付きエフェクト設定がアニメートされないようになります。エフェクト設定は、保持されたフレームの値を使用します。

**インターレース解除** インターレース方式のビデオクリップから一方のフィールドを削除し、もう一方のフィールドをコピーします。これにより、ビデオクリップを静止画として扱った場合に生じるフィールドのちらつき（コーミングなど）が目立たなくなります。

**注意：**保持フレームをインポイントまたはアウトポイントに設定した場合、編集ポイントを変更しても保持するフレームは変更されません。マーカー 0 を保持するように設定した場合は、マーカーを移動すると表示されるフレームも変更されます。

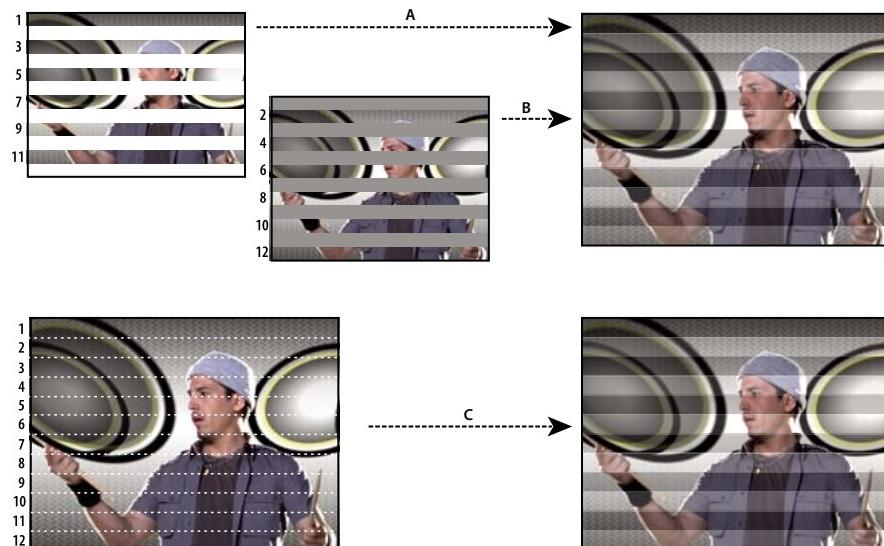
## 関連項目

133 ページの「番号付きマーカーを追加するには」

## インターレースビデオとノンインターレースビデオについて

ビデオには、インターレースビデオとノンインターレースビデオがあります。

インターレースビデオの各フレームは 2 つのフィールドで構成されています。各フィールドには、フレーム内の水平走査線の数の半分が含まれています。奇数フィールド（または上位フィールド）にはすべての奇数ラインが、偶数フィールド（または下位フィールド）にはすべての偶数ラインが含まれています。インターレースビデオモニタでは、最初に一方のフィールドのラインをすべて描画した後、もう一方のフィールドのラインをすべて描画することによって、各フレームを表示します。フィールドオーダーは、どちらのフィールドを先に描画するかを指定します。NTSC ビデオでは、新しいフィールドは 1 秒間に約 60 回画面に描画されます。これは、約 30 フレーム / 秒のフレームレートに相当します。



インターレースビデオのフィールドのインターレーススキャンと、ノンインターレースビデオのフレームのプログレッシブスキャンの比較  
**A.** インターレースビデオでは、最初に、上フィールド全体が上から下に、1 パスで画面に描画されます。**B.** 次に、下フィールド全体が上から下に、1 パスで画面に描画されます。**C.** ノンインターレースビデオでは、フレーム全体が上から下に、1 パスで画面に描画されます。

ほとんどの放送用ビデオはインターレースですが、新しい高精細なテレビ規格にはインターレースのものとノンインターレースのものがあります。

ノンインターレースビデオのフレームはフィールドに分割されません。プログレッシブスキャンモニタでは、すべての水平走査線を、上から下に 1 パスで描画することによって、ノンインターレースビデオのフレームを表示します。コンピュータのモニタはほとんどすべてプログレッシブスキャンモニタであり、コンピュータモニタ表示用のビデオの多くはノンインターレースです。

プログレッシブとノンインターレースの2つの用語はこのように密接な関係があり、多くの場合置き換えて使用できますが、プログレッシブがカメラやモニタによる走査線の記録や描画を指すのに対して、ノンインターレースはビデオデータ自体がフィールドに分割されていないことを指します。例えば、最新のカメラではプログレッシブスキャンを使用して、インターレースビデオのフレームごとの2つのフィールドを同時に記録できます。

### インターレースクリップまたはノンインターレースクリップを作成するには

通常、インターレースフィールドは目に見えません。偶数と奇数の走査線フィールドからなる2つのフィールドを1つのフレームとしてキャプチャーしています。このため、クリップをスローモーションで再生したり、フレームを静止画に書き出したときに、2つのフィールドが1枚のフレームに同時に表示される場合があります。このような場合は、画像のインターレース解除を行います。つまり、一方のフィールドを排除し、もう一方のフィールドの走査線をコピーまたは補間して不足しているフィールドを作成します。

優先フィールド、フィールドの録画順序、表示される順序を誤って逆にした場合も、表示上の問題が発生します。優先フィールドが逆になると、フィールドが順序どおりに表示されなくなるため、モーションがぎこちなく表示されることがあります。次のような場合に、フィールドの順序が逆になることがあります。

- 元のビデオテープの優先フィールドが、クリップをキャプチャするのに使用したビデオキャプチャカードの優先フィールドと逆になっている場合。
- 元のビデオテープの優先フィールドが、最終的にクリップをレンダリングしたときに使ったビデオ編集またはアニメーションソフトウェアの優先フィールドと逆になっている場合。
- インターレースクリップを逆再生するように設定した場合。

シーケンス内のインターレースクリップのフィールドに適切なオプションを設定することで、クリップの画像とモーションの品質を損なうことなく、クリップ速度の変更、クリップの逆再生、ビデオフレームの保持などの処理を行うことができます。

- タイムラインパネルでクリップを選択し、クリップ／ビデオオプション／フィールドオプションを選択します。
- 「優先フィールドの入れ替え」を選択して、クリップのフィールドが表示される順序を変更します。このオプションは、クリップとビデオ機器の優先フィールドが異なる場合、またはクリップを逆再生するときに使うと効果的です。
- 次の処理オプションから1つ選択します。  
**なし** クリップのフィールド処理を行いません。

**連続フレームのインターレース** 1対の連続プログレッシブスキャンフレーム（非インターレース）をインターレースフィールドに変換します。このオプションは、60 fps のプログレッシブスキャン方式アニメーションを 30 fps のインターレースビデオに変換する場合に効果的です（アニメーションアプリケーションの多くは、インターレースフレームを作成することができません）。

**常にインターレースを解除** インターレースフィールドをすべてプログレッシブスキャンフレームに変換します。Adobe Premiere Pro は、一方のフィールドを破棄し、もう一方のフィールドの走査線を基に新しいフィールドを補間して、インターレースを解除します。このとき、保持されるフィールドは、プロジェクト設定の「フィールド」の設定オプションで指定されているフィールドになります。

「なし」を指定した場合は、「優先フィールドの入れ替え」を選択して偶数フィールドを保持しない限り、奇数フィールドが保持されます。このオプションは、クリップ内の特定のフレームを保持するときに便利です。

**ちらつき削除** 2つのフィールドをかすかにぼかすことで、水平方向の細い線がちらつくことを防止します。1本の走査線のように細い線は、一方のフィールドだけに表示されることがあるため、ちらつきの原因となります。

- 「OK」をクリックします。

 クリップの速度が 100 % 未満の場合にビデオの品質向上させる場合は、フレームブレンド機能をオンにします。クリップ／ビデオオプション／フレームブレンドを選択します。

## シーケンス内でのクリップの操作

### シーケンス内のクリップのソースを表示するには

- ◆ シーケンス内のクリップを右クリックし、「プロジェクトウィンドウで表示」を選択します。

### 1つまたは複数のクリップを選択するには

エフェクトの適用、クリップの削除、クリップの時間的な位置の移動など、クリップ全体に影響する操作を行う場合は、まずタイムラインパネルでクリップを選択します。ツールボックスには、さまざまな選択操作を行ったための選択ツールがあります。

◆ 次のいずれかの操作を行います。

- 1つのクリップを選択するには、選択ツール  を使用して、タイムラインパネルでクリップをクリックします。
- クリップのオーディオまたはビデオ部分だけを選択するには、選択ツール  を使用して、Altキーを押しながら目的の部分をクリックします。
- 複数のクリップをクリックして選択するには、選択ツール  を使用して、Shiftキーを押しながら目的の各クリップをクリックします（選択されているクリップを選択解除する場合も、Shiftキーを押しながらクリップをクリックします）。
- 特定の範囲のクリップを選択するには、タイムラインルーラの下の何も表示されていない部分から、選択するクリップを囲むようにドラッグします（範囲選択）。
- 選択しているクリップに、特定の範囲のクリップを追加または削除するには、Shiftキーを押しながらクリップを囲むようにドラッグします。選択されていないクリップを選択項目に追加するには、Shiftキーを押しながら追加するクリップを囲むようにドラッグします。選択されているクリップを選択項目から削除するには、Shiftキーを押しながら削除するクリップを囲むようにドラッグします。



ドラッグによる特定範囲のクリップの選択（範囲選択）

- 1つのトラック上にある特定の時間以降のクリップをすべて選択するには、トラック選択ツール  を選択して、時間軸上で先頭にあるクリップをクリックします。すべてのトラック上にある特定の時間以降のクリップをすべて選択するには、Shiftキーを押しながらクリックします。



トラック選択ツールを使用したクリップの選択

- ビデオクリップとオーディオクリップがリンクされている場合に、どちらか一方のトラックのクリップを選択するには、トラック選択ツール  でAltキーを押しながらクリップをクリックします。

## クリップをコピーして時間インジケータにペーストするには

1回の操作で複数のクリップをコピー／ペーストすることができます。コピー／ペースト操作では、クリップの相対間隔（時間軸上での水平方向の間隔とトラック間の垂直方向の間隔）は維持されます。

- 1 1つまたは複数のクリップを選択し、編集／コピーを選択します。
- 2 タイムラインパネルで、コピーしたクリップをペーストするポイントに時間インジケータを移動します。
- 3 コピーしたクリップと互換性のあるトラックを選択します。
- 4 次のいずれかの操作を行います。
  - ペーストしたクリップをオーバーレイするには、編集／ペーストを選択します。
  - ペーストしたクリップをインサートするには、編集／インサートペーストを選択します。

## クリップをアクティブまたは非アクティブにするには

いろいろな編集操作を試したり、複雑なプロジェクトの処理時間を短縮したいときに、特定のクリップを非アクティブにすることができます。非アクティブにしたクリップは、プログラムモニタや、書き出すプレビューファイルまたはビデオファイルに出力されません。クリップは、非アクティブにした状態でも変更することができます。ただし、非アクティブにしたクリップが含まれているトラックがロックされている場合は変更できません。特定のトラック上のすべてのクリップを非アクティブにするには、クリップを非アクティブにするのではなく、トラック全体を非アクティブにします。104ページの「シーケンス内のトラックを除外するには」を参照してください。

❖ タイムラインパネルで1つまたは複数のクリップを選択し、クリップ／有効を選択します。アクティブコマンドの横にチェックマークが表示されている場合は、選択したクリップがアクティブであることを示しています。非アクティブになっているクリップ名がタイムラインパネルでグレー表示されます。

## 属性をコピーするには

あるクリップに適用した設定を別のクリップにも使用したい場合、設定を簡単にコピーすることができます。例えば、同じ照明条件で撮影した一連のクリップに同じカラー補正を適用することができます。属性のコピー／ペースト操作を行うと、コピー先のクリップのモーション、不透明度、ボリュームなどの属性設定が、コピー元のソースクリップの設定に置き換えられます。また、キーフレームを含む属性設定以外のすべてのエフェクトも、コピー先のクリップに適用されているエフェクトのリストに追加されます。

**注意：**あるエフェクトのパラメータを持つキーフレームをコピーして、互換性のある別のエフェクトのパラメータにペーストすることもできます。229ページの「タイムラインパネルでのキーフレームのコピーとペースト」を参照してください。

- 1 クリップを選択して、編集／コピーを選択します。
- 2 タイムラインパネルで1つまたは複数のクリップを選択します。
- 3 編集／属性のペーストを選択します。

## クリップをグループ化するには

複数のクリップをグループ化して、移動、非アクティブ化、コピーまたは削除を一度に行うことができます。リンクされているクリップをグループ化すると、クリップのビデオトラックとオーディオトラックの両方がグループに含まれるようになります。

「速度・デュレーション」コマンドなどのクリップ単位で使用するコマンドやエフェクトをグループ全体に適用することはできませんが、グループ内の個別のクリップに適用することはできます。

グループの先頭または最後の部分（グループの最初のクリップの先頭部分と最後のクリップの最後の部分）はトリミングできますが、グループ内部のインポイントとアウトポイントはトリミングできません。

- クリップをグループ化するには、複数のクリップを選択して、クリップ／グループ化を選択します。
- クリップのグループ化を解除するには、グループ化されているクリップを選択し、クリップ／グループ解除を選択します。

- グループ内の1つまたは複数のクリップを選択するには、Altキーを押しながら目的のクリップを1つクリックします。グループ内の別のクリップをさらに選択するには、Shift+Altキーを押しながらクリップをクリックします。

### スナップ機能をアクティブまたは非アクティブにするには

スナップ機能を使用すると、クリップを隣接するクリップとつなげたり、特定の時間位置に移動する操作をより簡単に行うことができます。スナップ機能をオンにした状態でクリップを移動すると、クリップは自動的に別のクリップの端、マーカー、タイムラインルーラの先頭または最後に揃えられます（スナップされます）。スナップ機能を使用すれば、クリップをドラッグしたときに、クリップを誤ってインサート（挿入）またはオーバーレイ（上書き）してしまうのを防止することもできます。クリップをドラッグし、クリップがスナップされると、矢印の付いた垂直の線が表示されます。

❖ タイムラインパネルの左上のシーケンスタブの下にあるスナップボタン をクリックしてアクティブにします。非アクティブにするには、もう一度クリックします。

### クリップをスナップするには

クリップの端またはマーカーを、別のクリップの端、マーカーまたは時間インジケータにスナップできます。

- タイムラインパネルで、スナップボタン が選択されていることを確認します。
- クリップをドラッグして、別のクリップの端、マーカーまたは時間インジケータに近づけます。クリップがスナップされると、垂直の線が表示されます。

キーボードショートカットを使用して、スナップ機能をアクティブまたは非アクティブに切り替えることができます。このキーボードショートカットは、クリップの移動やトリミングなどの編集操作を行っているときにも使用できます。



スナップ機能を使用したクリップの整列

### シーケンス内でのクリップの並べ替え

#### 1つまたは複数のクリップを分割するには

レザーツールを使用して、クリップを2つに分割したり、複数のトラックにあるクリップを一度に分割したりできます。クリップを分割すると、そのクリップとリンクしているオリジナルのクリップから分離され、それぞれが独立したクリップとなります。作成されるクリップは、インポイントとアウトポイントの設定を除きオリジナルのクリップとまったく同じになります。

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- クリップを分割するポイントに時間インジケータを移動し、シーケンス／時間インジケータで分割を選択します。
- レザーツール を選択して、シーケンス上の分割したいクリップのポイントをクリックします。
- リンククリップのオーディオ部分またはビデオ部分だけを分割するには、レザーツールでAltキーを押しながらクリックします。
- タイムラインパネル内の同じポイントですべてのトラックを分割するには、レザーツールでShiftキーを押しながらクリックします。分割したくないクリップがある場合は、先にロックをしておきます。

エフェクト設定を時間の経過に従って変更する場合は、クリップを分割する必要はありません。そのような場合は1つのクリップに複数のキーフレームを適用します。

## フレームをリフトするには

リフト機能を使用すると、シーケンスからフレームが削除され、削除されたフレームと同じデュレーションのスペースが残ります。

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- ・クリップ全体を削除するには、シーケンスで1つまたは複数のクリップを選択して、Deleteキーを押します。
- ・フレーム範囲を削除するには、プログラムモニタのコントロールを使用してシーケンスのインポイントとアウトポイントを指定し、リフトボタン  をクリックします。

## フレームを抽出して、スペースを削除するには

抽出機能を使用すると、プログラムからフレームが削除され、削除されたフレームのスペースがリップル削除によって消去されます。

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- ・クリップ全体を削除するには、シーケンスで1つまたは複数のクリップを選択して、編集／リップル削除を選択します。
- ・フレーム範囲を削除するには、プログラムモニタのコントロールを使用してシーケンスのインポイントとアウトポイントを指定し、抽出ボタン  をクリックします。

## 特定のトラック上のすべてのクリップを削除するには

1 トラック選択ツール  を選択します。

2 次のいずれかの操作を行います。

- ・リンククリップのオーディオクリップとビデオクリップを両方とも削除するには、いずれかのトラックでクリップをクリックします。
- ・一方のトラックのクリップだけを削除し、リンクされているもう一方のクリップを残しておく場合は、Altキーを押しながら削除するクリップをクリックします。

3 Deleteキーを押します。

**注意：**トラックとそのトラックに含まれているすべての項目を削除することもできます。105ページの「トラックを削除するには」を参照してください。

## クリップ間のスペースを削除するには

クリップ間のスペースを削除すると、ロックされていないすべてのトラック上のすべてのクリップが、スペースのデュレーション分だけ左に移動します。リップル削除（またはインサート編集や抽出編集）を実行したときにトラックを左詰めしないようにするには、トラックをロックします。

❖ クリップ間のスペースを右クリックして、「リップル削除」を選択します。

 クリップ間の間隔を右クリックして「リップル削除」を選択する方法もあります。

## タイムラインパネルでクリップを移動するには

クリップはタイムラインパネルでドラッグして移動できます。複数のクリップを移動する場合は、移動したい範囲のクリップを選択して移動するか、クリップのグループを移動します。

クリップをドラッグしてシーケンスの空いている部分に配置したり、別のクリップにスナップできます。また、移動するクリップをリフト、抽出、インサート、オーバーレイすることもできます。クリップをドラッグするとき、クリップは半透明の状態で、そのデュレーションと同じ長さで表示されます。

初期設定の編集モードはリフトとオーバーレイで、この場合、クリップをドラッグ＆ドロップする際にポインタがリフト／オーバーレイアイコン  に変わります。クリップをドラッグするときに Ctrl キーを押すとクリップが抽出され、ドロップするときに Ctrl キーを押すとクリップがインサートされます。このように Ctrl キーを押しながらクリップをドラッグまたはドロップすると、ポインタが抽出／インサートアイコン  に変わります。

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- リフトしてオーバーレイ編集するには、1つまたは複数のクリップを新しい場所にドラッグして移動します。
- リフトしてインサート編集するには、1つまたは複数のクリップをドラッグし始めたあと、Ctrl キーを押しながらマウスボタンを離してクリップを新しい場所にドロップします。
- 抽出してオーバーレイ編集するには、Ctrl キーを押しながら 1つまたは複数のクリップを移動した場所にドラッグし、そのポイントでマウスボタンを離す前に Ctrl キーを放してドロップします。
- 抽出してインサート編集するには、Ctrl キーを押しながら 1つまたは複数のクリップを移動した場所にドラッグし、そのポイントでマウスボタンを離すまで Ctrl キーを押したままドロップします。

**注意：**リンククリップの片方のトラックだけを操作する場合は、クリップを Alt キーを押しながら選択します。移動したいクリップを選択後は、Alt キーを離します。ビデオクリップとオーディオクリップが非同期状態になります。

### タイムラインパネルでクリップを並べ替えるには

タイムラインパネルでのインサート編集とオーバーレイ編集機能を効果的に応用して、並べ替え編集をすることができます。並べ替え編集では、クリップを抽出して別の位置にインサートすることができますが、インサート先のトラックにあるクリップだけが移動され、ほかのトラックのクリップには影響しません。このテクニックを使用すれば、シーケンス内のクリップの順序をすばやく変更することができます。並べ替え編集では、ポインタが並べ替え編集アイコン  に変わります。

❖ クリップをクリックしてドラッグし、Ctrl+Alt キーを押しながらマウスボタンを離してクリップを新しい場所にドロップします。

Ctrl+Alt キーを押すと、ポインタが並べ替え編集アイコンに変わります。クリップをドロップすると、クリップが抽出され、ドロップ先にクリップがインサートされます。このとき、ドロップ先のトラックのクリップだけが移動されます。

### キーパッドを使用してクリップを移動するには

シーケンス内のクリップの位置は、フレーム数を入力して移動することができます。

1 シーケンスでクリップを選択します。

2 クリップを右に移動するには、Num Lock キーを押してロックがオンの状態でテンキーの + (プラス) キーを押し、移動するフレーム数を入力します。左に移動するには、テンキーの - (マイナス) キーを押して、移動するフレーム数を入力します。

隣接するクリップも同じフレーム数だけ移動します。クリップ間にスペースがある場合は、まずこのスペースが移動した分だけ埋められ、その後隣接するクリップとともに残りのフレーム数分だけ移動されます。

### クリップを別のトラックに移動するには

❖ クリップを目的のトラックにドラッグします。

**注意：**ビデオクリップとオーディオクリップを含むクリップ（リンククリップ）を初めてシーケンスにドラッグすると、ビデオクリップとオーディオクリップは、それぞれ対応するトラックに配置されます。例えば、クリップをビデオ 3 にドラッグすると、クリップのオーディオクリップはオーディオ 3 に表示されます。ただし、ビデオクリップをビデオ 3 にドラッグしたときに、オーディオ 3 が異なるチャンネルタイプを使用している場合、オーディオクリップは互換性のある次のトラックに移動します。一致するトラックが存在しない場合は、新しいトラックが作成されます。

## シーケンスのプレビュー

### プロジェクトのフルフレームレートでのプレビュー

Adobe Premiere Pro では、プログラムモニタでシーケンスを再生するときに、シーケンスがレンダリングされます。そのため、ビデオトラックとオーディオトラックがそれぞれ 1 つずつで構成されているシーケンスは短時間でレンダリングされますが、ビデオトラックとオーディオトラックが多重構造になっていたり、複雑なエフェクトが含まれているシーケンスは処理に時間がかかります。

プログラムモニタの画質設定を「自動選択」に設定すると、シーケンスがリアルタイムで表示されるようにビデオの画質とフレームレートが調整されます。シーケンス内の特に複雑な領域を再生する場合、またはリソースが十分にないシステムを使用している場合は、再生品質が大幅に低下します。

プロジェクトのフルフレームレートで再生できない部分は、タイムラインルーラに赤い線が示されます。そういった部分をフルフレームレートで再生したい場合は、赤い線で表示されている領域を、タイムラインルーラのワークエリアバーで指定し、プレビューファイルとしてレンダリングします。これにより、セグメントが新しいファイルとしてハードディスク上にレンダリングされ、プロジェクトのフルフレームレートで再生できるようになります。レンダリングされた部分は、タイムラインパネル上に緑の線で示されます。

**注意：**プロジェクトはソースメディアと同様にプレビューファイルを参照しています。プロジェクトパネルではなく、Windows のファイルブラウザを使用してプレビューファイルを移動または削除すると、次回プロジェクトを開いたときに、プレビューファイルの場所を指定するかまたはファイルを無視するかを確認するダイアログボックスが表示されます。

### 関連項目

93 ページの「画質を設定するには」

### プレビューする部分（ワークエリア）を設定するには

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- ワークエリアバーの中央部分を、プレビューする部分の上までドラッグします。ワークエリアバーは、必ず中央部分（縦線が数本表示されている部分）をクリックしてドラッグしてください。この部分以外をクリックしてドラッグすると、時間インジケータが移動します。



プレビューする領域へのワークエリアバーの移動

- ワークエリアバーのいずれかの端にあるワークエリアマーカーをドラッグして、ワークエリアの開始位置と終了位置を指定します。



ワークエリアマーカーのドラッグによるワークエリアの拡張

- 時間インジケータを移動し、Alt + [ キーを押してワークエリアの開始位置を設定します。
- 時間インジケータを移動し、Alt + ] キーを押してワークエリアの終了位置を設定します。
- ワークエリアバーの幅を、現在ワークエリアバーがある位置の連続したすべてのクリップの幅にするには、Alt キーを押しながらワークエリアバーをクリックします。
- ワークエリアバーの幅を、タイムラインルーラまたはシーケンス全体の長さの短い方に設定するには、ワークエリアバーをダブルクリックします。

 ワークエリアバーの上にポインタを移動すると、ワークエリアバーの開始タイムコード、終了タイムコードおよびデュレーションを示すツールヒントが表示されます。

#### プレビューをレンダリングするには

❖ プレビューする部分にワークエリアバーを設定して、シーケンス／ワークエリアをレンダリングを選択するか、Enter キーを押します。

レンダリング時間は、お使いのシステムのリソースとプレビュー領域の複雑さによって異なります。

#### プレビュー時にタイムラインパネルをスクロールするには

タイムラインでシーケンス全体を表示できない場合に、タイムラインを自動的にスクロールさせるオプションを設定できます。

**1** 編集／環境設定／一般を選択します。

**2** タイムラインパネルのスクロールメニューからオプションを選択します。

**スクロールなし** タイムラインパネルはスクロールしません。

**ページスクロール** タイムラインパネルの表示領域が 1 ページ単位でスクロールします。

**スマーズスクロール** 常にタイムラインの中央にタイムインジケータが常に表示されるようにスクロールします。

#### ビデオカードを使用した別モニタでのプレビュー

コンピュータに接続されているあらゆるモニタにシーケンスを表示することができます。テレビモニタでプレビューするには、そのモニタ用の適切なビデオポートを備えているビデオハードウェアが必要です。ビデオカードとオペレーティングシステムソフトウェア製品には、コンピュータのデスクトップとは独立したプレビューモニタをサポートしているものと、コンピュータのデスクトップと連携したプレビューモニタ、つまりアプリケーションを表示することが可能なプレビューモニタをサポートしているものがあります。詳しくは、お使いのビデオカードとオペレーティングシステムに付属のマニュアルを参照してください。

## DV カメラまたはデッキを介してプレビューするには

DV プロジェクトを編集している場合は、IEEE 1394 接続のデジタルビデオカメラまたはビデオデッキを介してシーケンスをテレビモニタでプレビューできます。このオプションはプロジェクト設定ダイアログボックスを使用してセットアップできます。

**注意：**デジタルビデオカメラまたはデッキがモニタに接続されており、デジタルビデオカメラまたはデッキがコンピュータに正しく接続されていることを確認してください。また、ビデオカメラの出力設定をモニタへの出力に設定してください。出力先が自動検出されるデバイス以外の場合には、メニューのオプションから出力先を選択してください。

**1** プロジェクト／プロジェクト設定／一般を選択し、「再生設定」ボタンをクリックします。

**2** 再生設定ダイアログボックスで、次のいずれかを設定します。

**デスクトップビデオ** プログラムモニタに再生するかどうかを指定します。このオプションの選択を解除すると、「外部デバイス」オプションで指定した外部モニタのみで再生します。「外部デバイス」オプションが「なし」に設定されている場合、デスクトップビデオを選択して、プログラムモニタに再生されるようにします。

**外部デバイス** ビデオを再生する外部デバイスを設定します。

**縦横比を変換** DV プロジェクトでどのようにピクセル縦横比が変換されるかを設定します。

**デスクトップオーディオ** コンピュータのスピーカーからオーディオの再生を行うように設定します。

**外部デバイスオーディオ** オーディオ再生を外部オーディオデバイスに設定します。

**外部デバイス** 指定したデバイスでのテープへの書き出しを有効にします。書き出し中でも、このオプションは外部デバイスでの再生に影響しません。

**24p 変換方法** 24p フッテージの変換方法を指定します。31 ページの「24p 再生オプションを設定するには」を参照してください。

**デスクトップ表示モード** グラフィックディスプレイカードによる再生オプションを設定します。

- 互換性のあるカードでは、デスクトップでビデオを非アクセラレーションモードで表示します。このモードは、Direct3D 9.0 アクセラレーションをサポートしていないグラフィックカードでの使用に適しています。このオプションは、パフォーマンスが最も低い表示モードです。
- 標準モードでは、Direct3D 9.0 互換グラフィックカードのハードウェア機能を使用して、デスクトップでのビデオ再生を加速します。
- GPU 高速化モードでは、最新世代の Direct3D 9.0 互換グラフィックカードに搭載された先進のハードウェア機能を使用して、デスクトップでのビデオ再生や複数のエフェクトを加速します。

**バックグラウンド動作時のビデオ出力を無効** Adobe Premiere Pro がバックグラウンドで動作している場合、外部モニタに対してビデオ出力を無効にします。

 **デスクトップでの再生と、DV デバイスまたは VTR を介したテレビでの再生には、多少のズレが生じることがあります。** ビデオとオーディオが同期していない場合は、同じデバイスを使用してビデオとオーディオをプレビューしてください。

## プレビューファイルの操作

プレビューをレンダリングすると、ハードディスク上にプレビューファイルが作成されます。このプレビューファイルには、プレビュー時に処理されたあらゆるエフェクトの結果が含まれています。変更を加えられていないワークエリアをもう一度プレビューする場合はプレビューファイルが再生され、シーケンスが再度レンダリングされることはありません。また、プレビューファイルがあれば、最終的なビデオプログラムを書き出す際に既に保存されている処理済みのエフェクトを使用して、時間を節約することができます。プレビューファイルは指定したフォルダに保存されます。

さらに作業時間を短縮できるように、Adobe Premiere Pro は既存のプレビューファイルを可能な限り管理します。プレビューファイルは、プロジェクトの編集に伴って、関連付けられているセグメントと一緒に移動します。シーケンスのセグメントが変更された場合、Adobe Premiere Pro は対応するプレビューファイルを自動的にトリミングし、残りの変更されていないセグメントを保存します。

**プレビューファイルの保存場所を指定するには**

- 1 編集／環境設定／スクラッチディスクを選択します。
- 2 ビデオプレビューとオーディオプレビューのメニューで、ビデオとオーディオのプレビューファイルの場所を選択します。

ディスクには、ビデオ再生をサポートするのに十分な容量と速度のディスクを選択する必要があります。このため、ネットワークドライブではなく、コンピュータに接続されているハードディスクを選択してください。また、プロジェクトを開いたときにプレビューファイルを参照可能な状態にしておくため、リムーバブルメディアは指定しないでください。

**プレビューファイルを削除するには**

- ❖ タイムラインパネルをアクティブにして、シーケンス／レンダリングファイルを削除を選択します。削除の確認が表示されたら「OK」をクリックします。

# 第8章：高度な編集

## マーカーの使用

### マーカーについて

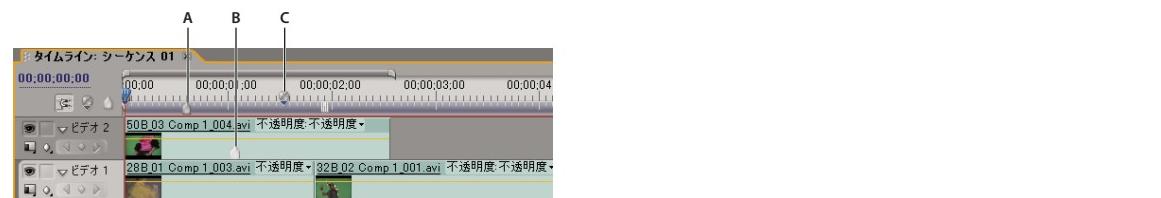
マーカーは重要な時間軸上の点を示し、クリップを配置したり整列させる際の目安として役立ちます。マーカーを使用して、シーケンス内の重要なアクションやサウンドを識別することができます。マーカーは参照用途でのみ使用され、実際のビデオには影響しません。

また、シーケンスマーカーを使用して、DVD や QuickTime ムービーのチャプタを指定したり、Web ページへジャンプするための URL を指定したりできます。Adobe Premiere Pro には、シーケンスに追加してシーンを指定したり、DVD に書き出すシーケンスのメニュー構造を指定するための DVD マーカーもあります（380 ページの「DVD マーカーについて」を参照）。

マーカーは、シーケンス、ソースクリップまたはシーケンス内のクリップインスタンス（参照クリップ）に追加できます。編集ポイントにマークを付ける場合、クリップまたはシーケンスのどちらにマーカーを追加するかは、ワークフローによって異なります。

各シーケンスと各クリップには、それぞれ最大 100 個の番号付きマーカー（0～99 の番号が付いた）が指定可能で、番号なしマーカーは必要に応じていくつでも指定できます。

マーカーは、ソースモニタとプログラムモニタのタイムラインルーラに小さなアイコンとして表示されます。クリップマーカーはタイムラインパネルのクリップ上にアイコンとして表示され、シーケンスマーカーはシーケンスのタイムラインルーラ上に表示されます。



A. シーケンスマーカー B. クリップマーカー C. DVD マーカー

マーカーを設定する場合は、インポイントとアウトポイントを設定する場合と同様、まず目的のクリップで作業していることを確認します。プロジェクトパネルから開いたソースクリップに追加したマーカーは、クリップをシーケンスに追加した後も、クリップに表示されます。ソースクリップのマーカーを変更しても、既にシーケンスに組み込まれているクリップの個々のインスタンスには影響はありません。また、その逆の場合も影響はありません。

### 番号なしクリップマーカーを追加するには

- 1 次のいずれかの操作を行います。
  - ソースクリップにマーカーを追加するには、プロジェクトパネルでクリップをダブルクリックして、ソースモニタでクリップを開きます。
  - シーケンス内のクリップにマーカーを追加するには、タイムラインパネルでクリップをダブルクリックして、ソースモニタでクリップを開きます。
- 2 ソースモニタでマーカーを設定する時間位置に移動し、番号なしマーカーを設定ボタン をクリックします。

### 番号なしのシーケンスマーカーを設定するには

- 1 タイムラインパネルで、マーカーを設定したい位置に時間インジケータを移動します。

**2** 番号なしマーカーを設定ボタン  (プログラムモニタ) または  (タイムラインパネル) をクリックします (設定したマーカーのマーカーダイアログボックスを開くには、設定した番号なしマーカーをダブルクリックします)。

また、タイムラインパネルのマーカーボタンからタイムラインルーラの任意の位置にマーカーをドラッグすることもできます。

 クリップまたはシーケンスの再生中に、マーカーを挿入したい場所でテンキーパッドのアスタリスク (\*) キーを押すと、番号なしマーカーを挿入することができます。

## 関連項目

134 ページの「シーケンスマーカーのコメント、チャプタおよびリンクを追加するには」

### 番号付きマーカーを追加するには

**1** 次のいずれかの操作を行います。

- クリップマーカーを設定するには、ソースモニタでクリップを開くか、タイムラインパネルでクリップを選択します。
- シーケンスマーカーを設定するには、プログラムモニタまたはタイムラインパネルを選択します。

**2** マーカーを設定する時間まで、時間インジケータを移動します。

**3** マーカー／クリップマーカーを設定またはマーカー／シーケンスマーカーを設定を選択して、サブメニューで次のオプションを選択します。

**次に使用可能な番号** 未使用の最も小さい番号がついた番号付きマーカーを作成します。

**番号を指定** 0 ~ 99 の範囲の未使用の番号を指定して番号付きマーカーを作成します。

### ソースモニタ内のクリップマーカーへ移動するには

**1** ソースモニタでクリップを開きます。

**2** 次のいずれかの操作を行います。

- 前のマーカーへ移動するには、ソースモニタで前のマーカーへ移動ボタン  をクリックします。
- 次のマーカーへ移動するには、ソースモニタで次のマーカーへ移動ボタン  をクリックします。

### タイムラインパネルでクリップマーカーまたはシーケンスマーカーへ移動するには

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- 時間インジケータをクリップマーカーへ移動するには、シーケンスでクリップを選択し、マーカー／クリップマーカーへ移動を選択して、目的に応じたサブメニューを選択します。
- 時間インジケータをシーケンスマーカーへ移動するには、プログラムモニタまたはタイムラインパネルを選択し、マーカー／シーケンスマーカーへ移動を選択して、目的に応じたサブメニューを選択します。

### マーカーを移動するには

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- シーケンス内のクリップのマーカーを移動するには、ソースモニタでクリップを開き、ソースモニタのタイムラインルーラ上でマーカーアイコン  をドラッグします。タイムラインパネルでクリップマーカーを直接操作することはできません。
- シーケンスマーカーを移動するには、タイムラインパネルまたはプログラムモニタのタイムラインルーラ上でマーカーをドラッグします。

ソースモニタまたはプログラムモニタのタイムラインルーラ上でマーカーをドラッグすると、タイムラインパネル上でも対応するマーカーアイコンが移動します。

**注意：**ネストされているシーケンス内のシーケンスマーカーは、親シーケンスとソースモニタに、通常とは少し色が異なるクリップマーカーとして表示されます。ネストされているシーケンスマーカーを調整するには、タイムラインパネルでネストされているシーケンスを開いてからドラッグする必要があります。

## マーカーを削除するには

- 1 次のいずれかの操作を行います。
  - クリップマーカーを削除するには、タイムラインパネルでクリップを選択して、時間インジケータをクリップマーカー上へ移動します。
  - シーケンスマーカーを削除するには、タイムラインパネルでクリップが選択されていないことを確認して、時間インジケータをシーケンスマーカー上へ移動します。
- 2 マーカー／クリップマーカーを消去またはマーカー／シーケンスマーカーを消去を選択して、サブメニューで次のオプションを選択します。

**現在のマーカー** 現在の時間インジケータ位置にあるマーカーを削除します。

**すべてのマーカー** クリップまたはシーケンス（使用しているパネルによって決まります）内のすべてのマーカーを削除します。

**番号付き** 番号付きマーカーのリストから指定した番号付きマーカーを削除します。

**注意：**クリップマーカーはタイムラインルーラの外側にドラッグして削除することができますが、シーケンスマーカーは、タイムラインルーラの外側にドラッグして削除することはできません。

## シーケンスマーカーのコメント、チャプタおよびリンクの概要

マーカーダイアログボックスを使用して、シーケンスマーカーのオプションを設定します。マーカーをダブルクリックしてダイアログボックスを開きます。

### マーカーコメント

シーケンスマーカーには、そのマーカーに関連するコメントを指定することができます。コメントの入力と表示はマーカーダイアログボックスで行います。Adobe Clip Note の確認事項から読み込むコメントは、シーケンスでマーカーとして表示されます。マーカーダイアログボックスの「次へ」ボタンと「前へ」ボタンを使用して、前後のマーカーへ移動し、コメントを確認することもできます（376 ページの「Clip Notes」を参照）。

### チャプタ

マーカーダイアログボックスでは、QuickTime ムービーまたは Adobe Encore DVD などの DVD オーサリングプログラムに書き出すシーケンスにチャプタポイントを指定できます。チャプタポイントを指定することで、ムービーをセグメントに分割して、視聴者がムービーの特定のシーンへジャンプできるようになります。

**重要：**Adobe Premiere Pro から直接 DVD にシーケンスを書き出す場合は、DVD マーカーを使用して、メニューとサブメニューを指定します。DVD オーサリングプログラムへ、Adobe Premiere Pro の DVD マーカーを受け渡すことはできません（379 ページの「DVD の作成」を参照）。

### Web リンク

シーケンスマーカーには Web アドレス（URL）も指定できます。この機能を使うと Web ページにムービーを組み込んで、マーカー位置まで再生した時に、指定した Web ページを自動的に開かせるといったことができます。この機能は、QuickTime などの Web リンクをサポートしている形式でのみ動作します。

Web リンク用またはチャプタ用にマーカーを使用する時に、1 フレームを超えるデュレーションのシーケンスマーカーを設定することもできます。タイムラインパネルでは、シーケンスマーカーのデュレーションの長さに応じて、シーケンスマーカーアイコンの右側部分が伸縮します。

## シーケンスマーカーのコメント、チャプタおよびリンクを追加するには

- 1 タイムラインパネルで、シーケンスマーカーをダブルクリックしてマーカーダイアログボックスを開きます。

 マーカーダイアログボックスは、マーカーを設定するときにも開くことができます。タイムラインパネルで番号なしマーカーを設定ボタン  をダブルクリックすると、設定時にマーカーダイアログボックスが開きます。

**2** 次のオプションを設定します。

**コメント** マーカーに関連するメッセージを入力します。

**デュレーション** デュレーションの値をドラッグするか、既存の値を選択後、新しい値を入力して Enter キーを押します。

**チャプタ** チャプタ名やチャプタ番号を入力します。

**URL** 表示する Web ページのアドレスを入力します。

**フレームターゲット** HTML フレームセットを使用している場合は、Web ページのターゲットフレームを入力して、指定することができます。

**3** ほかのシケンスマーカーのコメントを入力したり、オプションを指定するには、「前へ」または「次へ」をクリックします。

**4** マーカーの編集が完了したら「OK」をクリックします。

**注意:** Adobe Encore DVD などの DVD オーサリングプログラムは、チャプタリンク間の最低間隔を規定している DVD ガイドラインに従っています。チャプタリンクとして使用するマーカーを設定する場合は、マーカーを 15 フレーム、またはオーサリングソフトウェアで定められているフレーム数以上離してください。このガイドラインに従わなかつた場合には、オーサリングプログラムによってチャプタリンクが自動的に再配置されることがあります。

#### 関連項目

134 ページの「シケンスマーカーのコメント、チャプタおよびリンクの概要」

## タイムラインパネルでのオーディオの編集

### サンプルベースのオーディオのインポイントとアウトポイントの設定

インポイントとアウトポイントは、タイムベースの区切り位置、つまりビデオフレームの間に設定されます。一般的には、フレーム単位の編集でも十分なオーディオ品質を得られますが、編集によってはさらに高い精度が要求されることがあります。例えば、ある音声の 2 つの単語の間にインポイントを設定する場合、単語と単語の間の小さな区切りがフレームとフレームの間に来ないことがあります。デジタルオーディオは、フレームよりもはるかに細かいオーディオサンプルに分割されています。ソースモニタ、プログラムモニタまたはタイムラインパネルのタイムラインルーラをオーディオサンプルユニットに切り替えることで、オーディオのインポイントとアウトポイントを正確に設定できます。

タイムラインルーラをオーディオユニットに切り替えた場合、タイムラインルーラ上の時間インジケータをドラッグすると、クリップ内をスムーズに移動できます。ソースモニタのタイムラインルーラでは、表示エリアバーを使用してタイムラインルーラをサンプルレベルまでズームインし、非常に詳細なオーディオ波形を表示できます。同様に、タイムラインパネルのズームツールを使用して、オーディオクリップの波形をサンプルレベルで表示することも可能です。



オーディオクリップをより正確に編集できるように、オーディオユニットで表示されるように設定されたソースモニタ

#### ソースモニタまたはプログラムモニタでオーディオサンプルを使用するには

◆ ソースモニタまたはプログラムモニタのパネルメニューで、「オーディオユニット」を選択します。

#### タイムラインパネルでオーディオサンプルを使用するには

- 1 タイムラインパネルのメニューで、「オーディオユニット」を選択します。タイムラインパネルとプログラムモニタのタイムラインルーラがフレームベースの目盛りからサンプルベースの目盛りに切り替わります。
- 2 必要に応じて、編集するクリップが含まれているオーディオトラックを展開し、表示形式を設定ボタン をクリックして、「波形を表示」を選択します。
- 3 ズームスライダを右にドラッグして、クリップのオーディオのインポイントまたはアウトポイントを拡大表示します。
- 4 次のいずれかの操作を行ってクリップをトリミングします。
  - インポイントを調整するには、ポインタをクリップのオーディオの左端に移動し、ポインタがクリップの最初をトリミングツールに変わったら、左または右にドラッグします。
  - アウトポイントを調整するには、ポインタをクリップのオーディオの右端に移動し、ポインタがクリップの最後をトリミングツールに変わったら、左または右にドラッグします。
- 5 波形表示を使用したり、オーディオを再生して、インポイントとアウトポイントの設定が正しいことを確認します。

#### 関連項目

113 ページの「タイムラインパネル内のクリップをトリミングするには」

#### タイムラインパネルでのビデオクリップとオーディオクリップのリンク

ビデオとオーディオを含むクリップは、プロジェクトパネルでは 1 つの項目 ( ) として表示されます。シーケンスにクリップを追加する場合、クリップのビデオ部分とオーディオ部分は、それぞれのトラックに個別のオブジェクトとして表示されます（クリップのビデオソースとオーディオソースの両方を使用すると指定した場合）。

クリップのビデオ部分とオーディオ部分はリンクされています。タイムラインパネルでビデオ部分またはオーディオ部分をドラッグすると、リンクされているもう片方も一緒に動きます。この、オーディオとビデオの組み合わせを、リンククリップと呼びます。タイムラインパネルでは、それぞれのリンククリップに、同じクリップ名が下線付きで表示されます。ビデオクリップには [V] というマーク、オーディオクリップには [A] というマークが表示されます。

通常、すべての編集操作はリンククリップの両方の部分に機能します。ビデオまたはオーディオのいずれかのクリップに対して選択、トリミング、分割、削除、移動などの操作を行ったり、デュレーションや速度を変更した場合でも、その操作はビデオとオーディオの両方のクリップに適用されます。ビデオまたはオーディオのいずれかのクリップだけを編集したい場合は、Alt キーを押しながら編集したい方のクリップを選択（クリック）すると、一時的にリンクを解除することができます。片方のクリップだけを編集することができます。次の選択操作をすると、自動的に再リンクします。

オーディオとビデオを個別に操作したい場合は、リンクを解除できます。リンクを解除すれば、リンクされていない場合と同様にビデオとオーディオを使用できます。リンクを解除した場合、クリップ名の下線と [V] や [A] のマークが表示されなくなりますが、リンク情報は維持されます。クリップを再度リンクすると、非同期の状態と時間が表示されます。クリップは自動的に再同期させることもできます。

もともとリンクしていないクリップをリンクさせることもできます。この機能は、別々に録画／録音したビデオクリップとオーディオクリップを同期させる場合に便利です。

**注意：**ビデオクリップはオーディオクリップにだけリンクでき、ビデオクリップを別のビデオクリップにリンクすることはできません。その代わり 1 つのビデオクリップを複数のオーディオクリップにリンクしたり、複数のオーディオクリップを互いにリンクしたりすることができます。

## 関連項目

173 ページの「複数のオーディオクリップのリンク」

### ビデオとオーディオをリンクまたはリンク解除するには

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- ・ビデオとオーディオをリンクするには、Shift キーを押しながらビデオクリップとオーディオクリップをクリックし、両方を選択してから、クリップ／リンクを選択します。
- ・ビデオとオーディオをリンク解除するには、リンククリップを選択し、クリップ／リンク解除を選択します。

この操作でオーディオとビデオのリンクは解除されますが、このままでは両方とも選択された状態になります。このまま続けてクリップを個別に操作するには、あらためてクリップを選択し直す必要があります。

### 非同期になったクリップを自動的に同期させるには

1 タイムラインパネルで、非同期状態になっているビデオクリップまたはオーディオクリップのインポイントに表示されている値を右クリックします（この値は、リンクしているビデオクリップまたはオーディオクリップとの非同期時間を示しています）。

2 次のようなオプションがあります。

**移動して同期** クリップの選択したビデオ部分またはオーディオ部分が移動して、再度同期します。「移動して同期」を選択すると、クリップは同期を確保するために前後のクリップの設定に関係なく移動し、ほかのクリップと重なった場合はそのクリップを上書きします。

**スリップして同期** スリップ編集が行われ、クリップの位置自体は移動せずに再度同期されます。

 オーディオとビデオを再同期するのではなく、複数のクリップを同期する（規則的に並べたい）場合は、クリップ／同期を選択します（144 ページの「クリップを同期するには」を参照）。

### リンククリップを個別に編集するには

❖ Alt キーを押しながら、編集したいクリップをクリックし、各種ツールを使用して編集します。クリップの編集が終したら、クリップを再度選択（クリック）することで、クリップをリンククリップとして編集できます。

## スプリット編集

通常、ソースクリップには、インポイントとアウトポイントをそれぞれ 1 つずつ設定します。リンククリップ（ビデオトラックとオーディオトラックを含むクリップ）の場合も、インポイントとアウトポイントはクリップの両方のトラックに適用されます。スプリット編集（L カット編集または J カット編集とも呼ばれます）を行うために、ビデオとオーディオの

インポイントとアウトポイントをそれぞれ個別に設定したい場合もあります。通常は、クリップを編集してラフカットを作成した後でスプリット編集を行いますが、クリップをシーケンスに追加する前にソースモニタでスプリット編集を設定することも可能です。

#### スプリット編集をするには

- 1 必要に応じて、各トラック名の左側にある右向きの三角形をクリックして、調整するオーディオトラックを開きます。
- 2 スプリット編集の対象となるクリップの1つを選択して、クリップ／リンク解除を選択します。別のクリップについても同じ操作を繰り返します。
- 3 ツールパネルからローリングツール  を選択します。
- 4 2つのクリップ間のオーディオ編集ポイントを起点に右または左へドラッグします。

**注意：**何も起こらない場合は、オーディオトランジションに対して操作されている可能性があります。表示されているオーディオ編集ポイントにポインタが正しく合っていることを確認してからドラッグしてください。

#### スプリット編集用にソースのインポイントとアウトポイントを設定するには

- 1 ソースモニタでクリップを開き、ビデオまたはオーディオのインポイントまたはアウトポイントとして設定するフレームに現在の時間を設定します。
- 2 ソースモニタで、マーカー／クリップマーカーを選択します。そして、ビデオイン、ビデオアウト、オーディオインまたはオーディオアウトを選択します。
- 3 残りのビデオとオーディオのインポイントおよびアウトポイントを設定します（クリップのビデオとオーディオのインポイントおよびアウトポイントの設定が異なる場合、クリップをシーケンスに追加すると、ビデオとオーディオの開始時間と終了時間は異なる時間になります）。

## 特別なクリップの作成

#### カウントダウンマークを作成するには

最終出力をフィルムと想定している場合に、カウントダウンマークを使用したい時があります。カウントダウンマークは、オーディオとビデオが正常に動作し、同期していることを確認するのにも役立ちます。カウントダウンマークを作成およびカスタマイズして、プロジェクトに追加できます。マークの長さは11秒間です。

❖ ファイル／新規／カウントダウンマーク、またはプロジェクトパネルの一番下にある新規項目ボタン  をクリックし、表示されるメニューから「カウントダウンマーク」を選択します。必要に応じて以下のオプションを指定します。

**ワイプ** 1秒で1周するワイプエリアの色を指定します。

**背景** ワイプカラーの背景となる色を指定します。

**線** 垂直線と水平線の色を指定します。

**二重円** 数字を囲む二重円の色を指定します。

**数字** カウントダウンの数字の色を指定します。

**アウトでパンチ表示** マークの最後のフレームでキューブを示す小さな円を表示します。

**2秒前にビープ音** 2秒前のマークのときにビープ音を鳴らします。

**1秒ごとにビープ音** 各秒のワイプを開始するときにビープ音を鳴らします。

 カウントダウンマーククリップをカスタマイズするには、プロジェクトパネルでクリップをダブルクリックします。

## カラーバーと 1 kHz トーンを作成するには

ビデオやオーディオ機器の調整の目安となるカラーバーと 1 kHz トーンを出力する 1 秒間のクリップを作成できます。

- ❖ ファイル／新規／カラーバー＆トーン、またはプロジェクトパネルの一番下にある新規項目ボタン  をクリックし、表示されるメニューから「カラーバー＆トーン」を選択します。

**注意：**オーディオ編集のワークフローによっては、特定のトーンレベルに調整した上での作業が必要になることがあります。1 kHz トーンの初期設定レベルは 0 dBfs を基準とする 012 dB です。トーンレベルをワークフローに合わせてカスタマイズするには、クリップを選択した状態で、クリップ／オーディオオプション／オーディオゲインを選択します。プロジェクトパネルでカラーバーとトーンのクリップを選択している場合は、新しく作成されるクリップインスタンスの初期設定のゲインレベルが設定されます。タイムラインパネルでクリップを選択している場合は、そのクリップインスタンスのみのレベルが変更されます。

## ブラックビデオを作成するには

ビデオトラックの空白の部分は、そのトラックよりも下位のトラックに別の可視クリップ領域がなければ黒で表示されます。必要に応じて、不透明なブラックビデオのクリップを作成して、シーケンスの任意の位置で使用することができます。ブラックビデオクリップは、プロジェクトのフレームサイズを使用した静止画で、デュレーションは 5 秒になります。別の色のクリップを作成するには、カラーマットを使用します（346 ページの「単色のマットを作成するには」を参照）。

- ❖ ファイル／新規／ブラックビデオ、またはプロジェクトパネルの一番下にある新規項目ボタン  をクリックし、表示されるメニューから「ブラックビデオ」を選択します。

## 透明なビデオクリップ（クリアビデオ）を作成するには

クリアビデオを使用して、空のトラックにエフェクトを追加できます。

- ❖ ファイル／新規／クリアビデオ、またはプロジェクトパネルの一番下にある新規項目ボタン  をクリックし、「クリアビデオ」を選択します。

## 複数のシーケンス

### 複数のシーケンスを使用するには

1 つのプロジェクトに複数のシーケンスを使用することができます。プロジェクト内のすべてのシーケンスは、同じタイムベースを共有する必要があります。タイムベースは、Adobe Premiere Pro で時間の計算方法を決定するために使用され、プロジェクトの作成後は変更できません。

- 新しいシーケンスの初期設定を指定するには、プロジェクトパネルをアクティブにして、プロジェクト／プロジェクト設定／シーケンス初期設定を選択し、ビデオトラックとオーディオトラックの数と種類を指定します。
- シーケンスを切り替えるには、プログラムモニタのタブから使用するシーケンスを選択するか、タイムラインパネルで、使用するシーケンスのタブをクリックします。選択したシーケンスは両方のパネルに表示されます。
- シーケンスを個別のタイムラインパネルに表示するには、Ctrl キーを押しながらシーケンスのタブをドラッグします。
- ソースモニタでシーケンスを開くには、プロジェクトパネルで、Ctrl キーを押しながらシーケンスをダブルクリック、またはタイムラインパネルで、Ctrl キーを押しながらネストされているシーケンスをダブルクリックします。

### 新しいシーケンスを作成するには

1 次のいずれかの操作を行います。

- ファイル／新規／シーケンスを選択します。
- プロジェクトパネルで、新規項目ボタン  をクリックして、シーケンスを選択します。

2 新規シーケンスダイアログボックスで、次のオプションを指定します。

**シーケンス名** シーケンス名としてわかりやすい名前を入力します。

**ビデオ** シーケンスに含めるビデオトラックの数を入力するか、上または下の矢印をクリックして値を変更します。

**マスター** ポップアップメニューからオプションを選択して、マスターオーディオトラックをモノラル、ステレオまたは5.1などの種類にするかを指定します。

**3** 残りのフィールドで、シーケンスに含めるオーディオトラックの各種類の数を入力するか、上または下の矢印をクリックして値を変更します。

**4** 「OK」をクリックして、シーケンスを作成します。

オーディオトラックの種類について詳しくは、164ページの「シーケンス内のオーディオトラックについて」を参照してください。

## シーケンスのネスト

シーケンスを別のシーケンスに挿入する、つまりシーケンスをネスト（階層化）させることができます。ネストされているシーケンスは、ソースシーケンスに複数のビデオトラックとオーディオトラックが含まれている場合でも、1つのリンクされているビデオ／オーディオクリップとして表示されます。

ネストされているシーケンスは、クリップと同様に、選択したり、移動したり、トリミングしたり、エフェクトを適用することができます。ソースシーケンスを行った変更は、そのソースから作成された、ネストされているすべてのインスタンスに反映されます。シーケンス内の任意の深さにシーケンスをネストさせることで、複雑なグループ化や階層化も可能になります。

また、シーケンスのネスト機能を上手に利用することで、編集時間を短縮できたり、ネスト機能がないと実現が難しいエフェクトを作成したりすることができます。シーケンスをネストさせることで、次のことを行えるようになります。

- シーケンスを再利用する。特に複雑なシーケンスを繰り返す必要がある場合、それを1度だけ作成して、必要に応じてそれを何回でも別のシーケンスで利用することができます。
- シーケンスのコピーに異なる設定を適用する。例えば、毎回異なるエフェクトを適用してシーケンスを繰り返し再生する場合など、ネストされているシーケンスの各インスタンスに異なるエフェクトを適用できます。
- 編集の構造を単純化する。多層化された複雑なシーケンスを個別に作成して、それらをメインシーケンスに1つのクリップとして追加できます。これにより、メインシーケンス内の複数のトラックを管理する手間が省けるとともに、編集中に間違ってクリップを移動したり、非同期状態にしてしまう可能性が低くなります。
- 複雑なグループやネストされたエフェクトを作成する。例えば、編集ポイントに適用できるトランジションは1つだけですが、シーケンスをネストさせれば、ネストされた各クリップに新しいトランジションを適用して、トランジションの中にトランジションを作成できます。または、各ピクチャがネストされたシーケンス内にあり、それがトランジションおよびエフェクトを持った一連のクリップになってるようなピクチャインピクチャエフェクトの作成が可能です。

シーケンスをネストさせる場合は、次のことに注意してください。

- 作業中のシーケンス自体と同じシーケンス内にネストさせることはできません。
- ネストされたシーケンスに関係するアクションによって処理に時間がかかることがあります。これは、ネストされたシーケンスに多数のクリップペインスタンスが含まれている場合、Adobe Premiere Pro はすべてのコンポーネントのクリップにアクションを適用するためです。
- ネストされたシーケンスは、そのソースの現在の状態を常に反映します。ソースシーケンスのコンテンツを変更すると、ネストされたインスタンスシーケンスのコンテンツにも変更内容が反映されます。ただし、コンテンツを変更しても、デュレーションには直接影響はありません。
- ネストされたシーケンスクリップのデュレーションは、作成時のソースの長さによって決定されます。これには、ソースシーケンスの最初にある空のスペースも含まれますが、後ろの部分の空のスペースは含まれません。
- ほかのクリップの場合と同様、ネストされたシーケンスのインポイントとアウトポイントを設定できます。ソースシーケンスのデュレーションをインスタンス作成後に延長した場合、既存のネストされたインスタンスのデュレーションには影響ありません。ネストされたインスタンスのデュレーションを延長して、ソースシーケンスに追加した素材を表示するには、標準的なトリミング方法を使用します。逆に、ソースシーケンスを短くすると、ネストされたインスタンス

にブラックビデオと無音のオーディオが含まれるようになります（ネストされたシーケンスをトリミングする必要がある場合があります）。

#### シーケンスを別のシーケンスにネストするには

❖ プロジェクトパネルまたはソースモニタからアクティブなシーケンスの適切なトラックにシーケンスをドラッグします。または、クリップを追加するためのいずれかの編集方法を使用します。

#### ネストされたシーケンスのソースを開くには

❖ ネストされたシーケンスクリップをダブルクリックします。ネストされたシーケンスがアクティブシーケンスになります。

#### ネストされているシーケンスのソースフレームを表示するには

ネストされているシーケンス内のクリップを表示して編集などの操作を行う場合、目的のフレームが表示された状態でソースシーケンスをすばやく開くことができます。

1 タイムラインパネルで時間インジケータをドラッグして、オリジナルのシーケンスで表示するフレームに合わせます。

2 Shift + T キーを押して、タイムラインパネルでソースシーケンスを表示します。ネストされているシーケンスで指定したフレームに時間インジケータが配置されます。

3 時間インジケータの位置にあるクリップをダブルクリックして、ソースモニタでクリップを開きます。

## サブクリップ

### サブクリップについて

サブクリップは、プロジェクト内で個別に編集や管理を行うマスター（ソース）クリップの部分です。サブクリップを使用すると、長いメディアファイルを整理できます。

マスタークリップと同じように、タイムラインパネルでサブクリップを操作できます。サブクリップのトリミングや編集は、開始点および終了点にある程度制約がありますが、調整して含めるマスタークリップの長さを増減できます。

サブクリップはマスタークリップのメディアファイルを参照します。マスタークリップを削除したり、オフラインにした状態でメディアをディスクに残しておくと、サブクリップとインスタンスはオンラインのままになります。元のメディアをディスクから削除すると、サブクリップとそのインスタンスはオフラインになります。マスタークリップを再度リンクすると、サブクリップは元のメディアにリンクされたままになります。

サブクリップを再キャプチャまたは再リンクすると、サブクリップがマスタークリップになり、元のメディアとのつながりはすべて切断されます。再キャプチャしたメディアは、サブクリップが参照していた部分だけのメディアとなります。サブクリップのインスタンスは、再キャプチャしたメディアに再リンクされます。

 別のプロジェクトでマスタークリップとサブクリップを使用するには、クリップを含むプロジェクトを読み込みます。

### 関連項目

99 ページの「ソースクリップ、クリップインスタンスおよびサブクリップ」

#### サブクリップを作成するには

サブクリップは、ソースクリップまたは単一のメディアファイルで構成されるほかのサブクリップから作成できます。シーケンスからサブクリップを作成することはできませんが、タイトルや静止画像からはサブクリップを作成できます。

1 プロジェクトパネルから、ソースクリップをダブルクリックし、ソースモニタで表示します。クリップインスタンスからサブクリップを作成することはできません。

**2** サブクリップのインポイントとアウトポイントを設定します。インポイントまたはアウトポイントのどちらかは、ソースクリップのメディア終了点と異なる位置に設定する必要があります。

 ビデオのみまたはオーディオのみのサブクリップを作成するには、ソースモニタのオーディオとビデオ使用の切り替えボタンを切り替えます。

**3** 次のいずれかの操作を行います。

- クリップ／サブクリップを作成を選択し、サブクリップの名前を入力して、「OK」をクリックします。
- プロジェクトパネルにクリップをドラッグし、サブクリップの名前を入力して、「OK」をクリックします。

プロジェクトパネルに、サブクリップアイコン  とサブクリップが表示されます。アイコンはメディアタイプによって異なります。

 プロジェクトパネルまたはソースモニタでサブクリップを選択し、クリップ／サブクリップを編集を選択して、メディア開始およびメディア終了の時間を再設定することもできます。

### サブクリップのメディア開始およびメディア終了時間を調整するには

**1** プロジェクトパネルでサブクリップを選択します。

**2** クリップ／サブクリップを編集を選択します。

**3** サブクリップの「開始」および「終了」テキストボックスを編集します。

**注意：**サブクリップがシーケンス内でインスタンスとして使用されている場合は、そのインスタンスのインポイントとアウトポイントより短く指定することはできません。この制約により、シーケンスで使用されているフレームを失うことを防止します。

### サブクリップをマスタークリップに変換するには

**1** プロジェクトパネルでサブクリップを選択します。

**2** クリップ／サブクリップを編集を選択します。

変換したクリップでは、開始時間および終了時間が、サブクリップを編集ダイアログに表示されているマスタークリップの設定になっています。

**3** 「マスタークリップに変換」を選択し、「OK」をクリックします。

## マルチカメラシーメンスの編集

### マルチカメラの編集について

マルチカメラモニタを使用して、実際のカメラを切り替えるように複数のカメラのフッテージを編集できます。この機能では、最大で 4 台のカメラからのフッテージを編集できます。

すべてのカメラのフッテージを同期するために、カチンコの音やフラッシュの光といった、各カメラ共通の同期の基準ポイントを記録しておく必要があります。同期を維持するために、すべてのカメラで記録する必要があります。Adobe Premiere Pro でフッテージをキャプチャしたら、次のワークフローに従ってフッテージを編集します。

#### 1. 複数のカメラからのクリップをシーケンスに追加します。

各カメラからのクリップをシーケンスの別々のトラックに積み重ねるように配置します（144 ページの「マルチカメラの編集にクリップを追加するには」を参照）。

#### 2. シーケンス中のクリップを同期します。

番号付きクリップマーカーで同期ポイントをマークするか、各カメラの同期の基準ポイントを特定のタイムコードに割り当て直します。（144 ページの「クリップを同期するには」を参照）。

### 3. マルチカメラのターゲットシーケンスを作成します。

最後の編集はターゲットシーケンスで行います。同期したクリップのシーケンスを新しいシーケンスにネストして、ターゲットシーケンスを作成します。次に、ターゲットシーケンスにあるクリップをマルチカメラの編集用として設定します（145 ページの「マルチカメラのターゲットシーケンスを作成するには」を参照）。

### 4. マルチカメラの編集を記録します。

マルチカメラモニタで、4 台すべてのカメラのフッテージを同時に表示しながら、カメラを切り替えて最終的にシーケンスで使用するフッテージを選択できます（145 ページの「マルチカメラの編集を記録するには」を参照）。

### 5. 編集の調整、および微調整を行います。

マルチカメラモニタのシーケンスは再記録して、クリップを別のカメラのフッテージに入れ替えることができます。また、マルチカメラモニタを使用して作成したターゲットシーケンスは、ほかのシーケンスと同じように編集でき、通常の編集ツールやテクニックの使用、エフェクトの追加、または複数のトラックを使用した合成などが可能です（145 ページの「マルチカメラの編集を記録するには」および 146 ページの「タイムラインパネルでマルチカメラの編集結果を調整するには」を参照）。

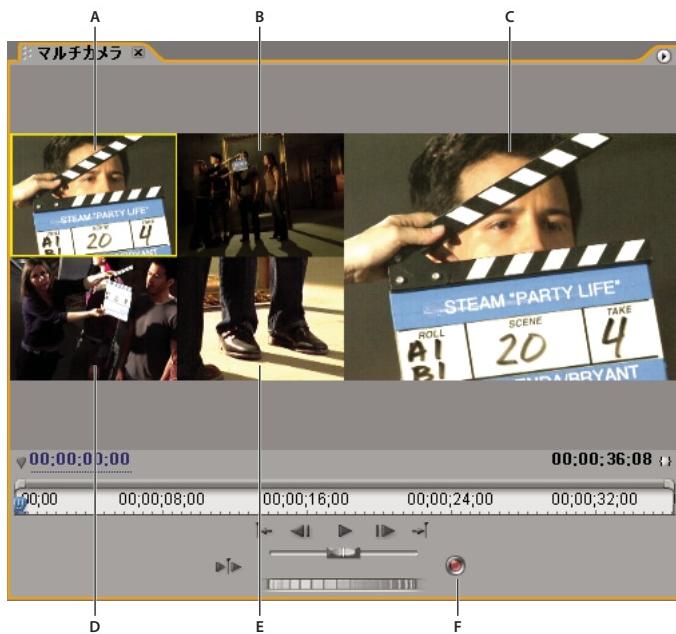
マルチカメラの編集のチュートリアルについては、アドビシステムズ社の Web サイトで、Resource Center のページを参照してください。アドビシステムズ社ではソフトウェアとヘルプのアップデートを定期的に提供しています。アップデートの有無を確認するには、Adobe Help Center で環境設定ボタン  をクリックし、「アップデートの有無をチェック」を選択して、画面の指示に従います。

## マルチカメラモニタの使用

マルチカメラモニタは、各カメラのフッテージや最終的に編集したシーケンスをプレビュー再生します。実際にシーケンスをマルチカメラとして記録する場合、使用したいカメラのプレビューをクリックしてアクティブにすることで、そのカメラのフッテージが記録され、最終的なターゲットシーケンスで使用されます。アクティブなカメラは、再生モードでは黄色の境界で、録画中は赤の境界で示されます。

**注意：**マルチカメラモニタのプレビュー画面に左右同じフレームが表示されている場合は、現在使用しているクリップが、マルチカメラのクリップではないか、マルチカメラ設定が無効になっているクリップのどちらかです。

マルチカメラモニタを表示するには、タイムラインパネルでマルチカメラのターゲットシーケンスを選択し、ソースモニタまたはプログラムモニタのパネルメニューで、「マルチカメラモニタ」を選択します。



マルチカメラモニタ

A. カメラ 1 B. カメラ 2 C. 記録したシーケンスのプレビュー D. カメラ 3 E. カメラ 4 F. 記録ボタン

マルチカメラモニタには、通常の再生コントロール、またキーボードショートカットがあります。前後を再生ボタン▶▶は、一般環境設定で指定したプリロールとポストロールのフレームを含めて、シーケンスをプレビュー再生します。

記録したシーケンスのプレビューを表示せずに、カメラのプレビューだけを表示するには、マルチカメラモニタパネルメニューで「プレビューモニタを表示」の選択を解除します。

マルチカメラモニタの端または角をドラッグすると、サイズを変更することができます。

## マルチカメラの編集にクリップを追加するには

マルチカメラの編集には、各種カメラからのフッテージや静止画など、どのタイプのメディアでも使用できます。最大4つのビデオと4つのオーディオトラックのシーケンスの構成を使用できます。1つのトラックに複数のクリップを追加できるので、1台のカメラで複数のテープを使用することもできます。

複数のクリップを配置したら、同期を取り、ターゲットシーケンスを作成してマルチカメラの設定を行います。

**1 ファイル／新規／シーケンスを選択します。**

**2 各カメラからのクリップを別々のトラックに配置します。**ビデオトラックおよびオーディオトラック1～4を使用します。必要に応じて各クリップは編集することもできます。

**注意：**トラック4より上位（オーディオトラックの場合は下位）に配置したビデオクリップやオーディオクリップは、マルチカメラの編集には使用できません。

## クリップを同期するには

各カメラのフッテージを同期しようとする前に、それらに同期の基準ポイントがマークされていることを確認します。各クリップの同期の基準ポイントと同じ番号が付いたマーカーを設定するか、タイムコードを割り当て直すことで、同期の基準ポイントをマークできます（133ページの「番号付きマーカーを追加するには」および78ページの「クリップのタイムコードを手動で設定するには」を参照）。

**注意：**クリップを同期させる際は、オーバーレイ編集が使用されます。同じトラックに複数のクリップがある場合、隣接するクリップを上書きしないように注意してください。

**1 同期するクリップを選択します。**

**2 ほかのクリップを揃える基準となるトラックを決定するために、トラックヘッダ（トラックの左側のトラック名が書いている部分）をクリックしてターゲットトラックを指定します。**

例えば、クリップをアウトポイントに同期した場合、各クリップの終点はターゲットトラックのアウトポイントに揃えられます。同期を取ることでクリップのインポイントがシーケンス開始タイムコードよりも前になる場合、トリミングされます。

**注意：**リンクしたオーディオとビデオの組み合わせのトラックが選択解除されると、非同期状態になり、非同期インジケータがクリップに表示されます。

**3 クリップ／同期を選択し、次のいずれかのオプションを選択します。**

**クリップ開始位置** クリップをインポイントで同期します。

**クリップ終了位置** クリップをアウトポイントで同期します。

**タイムコード** 指定したタイムコードにクリップを同期します。ソースタイムコードの時間の値を各カメラに振り分けて識別しているような場合は、「時間を無視」オプションを選択すると、分、秒およびフレームのみを使用してクリップを同期させることができます。

**番号付きクリップマーカー** 指定した番号付きクリップマーカーを基準にクリップを同期します。ポップアップメニューから使用するマーカー番号を選択します。

 **マルチカメラシーケンスの編集を行っていない場合でも、「同期」コマンドで別々のトラックにある複数のビデオクリップやリンクされていないオーディオトラックとビデオトラックを同期させることができます。**

## マルチカメラのターゲットシーケンスを作成するには

- 1 ファイル／新規／シーケンスを選択します。
- 2 マルチカメラクリップを含むシーケンスを新しいシーケンスのビデオトラックにドラッグします（141 ページの「シーケンスを別のシーケンスにネストするには」を参照）。
- 3 ネストしたシーケンスでビデオおよびオーディオトラックを選択して、クリップ／マルチカメラ／有効を選択します。ビデオトラックを選択していないければ、このコマンドは使用できません。

## マルチカメラの編集を記録するには

マルチカメラの編集結果は、すでに構成してあるマルチカメラのターゲットシーケンスに記録されます（144 ページの「マルチカメラの編集にクリップを追加するには」を参照）。

- 1 タイムラインパネルでマルチカメラのターゲットシーケンスを選択し、プログラムモニタパネルメニューで、「マルチカメラモニタ」を選択します。

- 2 マルチカメラモニタで、記録開始と停止ボタン  をクリックします。

**注意：**再生中にマルチカメラモニタで各カメラのプレビューをクリックすると録画モードに切り替わります。

- 3 どのカメラがアクティブになっているかにかかわらずトラック 1 のオーディオを使用するには、マルチカメラモニタパネルメニューで「各カメラのオーディオを使用」の選択が解除されていることを確認します。カメラを切り替えるときにオーディオトラックも同時に切り替えるには、「各カメラのオーディオを使用」を選択します。

- 4 マルチカメラモニタの再生ボタンをクリックして、すべてのカメラのビデオの再生を開始します。

アクティブなカメラからのフッテージがマルチカメラのターゲットシーケンスに記録されます。アクティブなカメラは赤い境界で示され、右側のプレビューには記録している内容が表示されます。

- 5 別のカメラの映像に切り替えるには、マルチカメラモニタの左側にある各カメラのプレビューをクリックします。

 キーボードショートカットを使用してカメラを切り替えられます。1、2、3 および 4 のキーが各カメラに対応しています。

- 6 記録が終了したら、再生または記録の停止ボタンを押して記録モードを終了します。記録モードを終了すると、再生コントロールを使用して、作成したシーケンスの上に記録することなくプレビューできます。

ターゲットシーケンスが更新され、各カメラが切り替えられた編集ポイントが表示されます。カメラ 1 がターゲットシーケンスの初期設定のトラックです。カメラを切り替えるまでは記録が開始されず、編集ポイントも作成されません。ターゲットシーケンスにある各クリップには、カメラの番号（MC1、MC2、...）が付けられています。

## 関連項目

142 ページの「マルチカメラの編集について」

## マルチカメラモニタでクリップを再生するには

- 1 タイムラインパネルでマルチカメラのターゲットシーケンスを選択し、プログラムモニタパネルメニューで、「マルチカメラモニタ」を選択します。

- 2 次のいずれかの操作を行います。

- マルチカメラモニタの再生コントロールを使用します。
- 再生を制御するキーボードショートカット（スペースバー、J、K、L）を使用します。

カメラのプレビューの周囲の黄色い境界がアクティブなカメラを示しています。カメラのプレビューをクリックすると、境界が赤に変わり、シーケンスに実際に使用するカメラのフッテージを記録し始めます。

**注意：**マルチカメラモニタでは、ターゲットビデオのみをプレビューします。ビデオに適用したエフェクトは、マルチカメラモニタには表示されません。エフェクトが適用されたマルチカメラのシーケンス、およびその他のビデオトラックやオーディオトラックは、プログラムモニタでプレビューします。

## マルチカメラの編集を再記録するには

- 1 時間インジケータを調整する編集の前に配置します。
- 2 マルチカメラモニタで再生を開始します。変更する部分に再生が達したら、マルチカメラモニタでカメラのプレビューをクリックして、アクティブなカメラを切り替えます。  
**注意：**カメラを切り替えるまで記録は開始されません。アクティブなカメラのプレビューの境界が黄色から赤に切り替わります。
- 3 編集が終了したら、マルチカメラモニタの停止ボタンをクリックします。

## タイムラインパネルでマルチカメラの編集結果を調整するには

- ❖ マルチカメラのターゲットシーケンスで、次のいずれかの操作を行います。
  - クリップを別のカメラのフッテージと置き換えるには、タイムラインパネルでクリップを選択して、クリップ／マルチカメラ／カメラ [1, 2, 3, 4] を選択します。
  - 通常の編集ツールを使用して、タイムラインパネルで変更を行います。

## マルチカメラのシーケンスでクリップをインサートまたはオーバーレイするには

元の 4 つのカメラクリップからマルチカメラのシーケンスを編集できます。例えば、カメラ 1 で発表者を録画し、別のカメラでプレゼンテーションのスライド画面を録画している場合など、プレゼンテーションのを合成することもできます。このテクニックは、マルチカメラのシーケンスのセクションを再記録する代わりに使用できます。

- 1 タイムラインパネルでマルチカメラのターゲットシーケンスをダブルクリックして、ソースモニタに表示します。  
マルチカメラモニタと同様、ソースモニタにも、元のカメラで撮影されたフッテージのプレビューが表示されます。
- 2 シーケンスに追加するフッテージのプレビュー領域をクリックします。アクティブな表示領域は境界が黄色になっています。
- 3 編集するクリップソース（ビデオ、オーディオ、またはその両方）を選択して、クリップをタイムラインパネルにドラッグするか、ソースモニタのインサートボタンまたはオーバーレイボタンをクリックします。

## その他のアプリケーションでの作業

### クリップをオリジナルのアプリケーションで編集するには

「オリジナルを編集」コマンドにより、クリップを作成したアプリケーションで開いて編集することができます。この機能により、Adobe Premiere Pro を終了したりファイルを置き換えることなく、変更内容を自動的に現在のプロジェクトに組み込むことができます。また、Adobe After Effects などのほかのアプリケーションの「オリジナルを編集」コマンドで開くのに必要な情報を、書き出したムービーに付加することもできます。

- 1 プロジェクトパネルまたはタイムラインパネルでクリップを選択します。
- 2 編集／オリジナルを編集を選択します。

 「オリジナルを編集」コマンドを使用するのに必要な情報を含むムービーを書き出すには、ムービー書き出し設定ダイアログボックスの埋め込みオプションメニューから「プロジェクト」を選択します（355 ページの「ファイルへの書き出し」を参照）。

### Photoshop で画像ファイルを編集するには

Adobe Premiere Pro プロジェクトでは、Adobe Photoshop がサポートしているあらゆる形式の画像ファイルを開くことができます。

- 1 プロジェクトパネルまたはタイムラインパネルでクリップを選択します。
- 2 編集／Adobe Photoshop で編集を選択します。

画像が Photoshop で開かれます。ファイルを保存すると、変更内容がプロジェクトに反映されます。

### プロジェクトで新しい Photoshop ファイルを作成するには

- ❖ ファイル／新規／Photoshop ファイルを選択します。

Photoshop が開き、新しいブランクイメージが表示されます。ピクセルサイズはプロジェクトのビデオフレームサイズと同じ（標準的な差サイズを使用している場合）で、プロジェクトに設定されているタイトルセーフエリアおよびアクションセーフエリアを示すイメージガイドが表示されます。

## Adobe After Effects と Adobe Premiere Pro の間でコピー & ペーストするには

### After Effects と Adobe Premiere Pro 間のコピー（Windows 版のみ）

Adobe After Effects と Adobe Premiere Pro 間でレイヤーやアセットをコピー & ペーストすることができます。

- After Effects から、フッテージや平面レイヤーをコピーして、Adobe Premiere Pro のシーケンスにペーストできます。
- Adobe Premiere Pro から、アセット（トラック内のアイテム）をコピーして、After Effects のコンポジションにペーストできます。
- After Effects と Adobe Premiere Pro のどちらからでも、もう一方のプロジェクトパネルにフッテージをコピー & ペーストすることができます。

**注意：**Adobe Premiere から After Effects のコンポジションへアセットをペーストすることもできます。ただし、フッテージを After Effects から Adobe Premiere のシーケンスへペーストすることはできません。

Adobe Premiere Pro のプロジェクトからすべてのクリップまたは単一のシーケンスを処理したい場合は、「読み込み」コマンドを使用してプロジェクトを After Effects に読み込みます。

 Adobe Dynamic Link を使用すると、レンダリングせずに、After Effects の新規または既存のコンポジションと Adobe Premiere Pro との間にダイナミックリンクが作成できます。

### 関連項目

149 ページの「Adobe Dynamic Link について（Adobe Production Studio のみ）」

### After Effects から Adobe Premiere Pro へのコピー（Windows 版のみ）

After Effects のコンポジションからフッテージを含むレイヤーをコピーして、Adobe Premiere Pro のシーケンスにペーストできます。Adobe Premiere Pro では、フッテージレイヤーはシーケンス内のクリップに変換され、ソースフッテージが Adobe Premiere Pro のプロジェクトパネルにコピーされます。レイヤーに Adobe Premiere Pro でも使用されているエフェクトが含まれている場合、Adobe Premiere Pro はエフェクトとそのすべての設定およびキーフレームを変換します。

After Effects から、ネスト化されたコンポジション、Photoshop レイヤー、平面レイヤーおよびオーディオレイヤーを Adobe Premiere Pro にコピーすることもできます。Adobe Premiere Pro では、ネスト化されたコンポジションはネストされたシーケンスに、平面レイヤーはカラーマットに変換されます。テキスト、カメラ、ライトまたは調整レイヤーを Adobe Premiere Pro にコピーすることはできません。

Adobe Premiere Pro のシーケンスにレイヤーをペーストする場合、コピーされたレイヤーに含まれるキーフレーム、エフェクトおよびその他のプロパティは、次のように変換されます。

After Effects のアイテム	Adobe Premiere Pro で変換されたアイテム	注意
トランスマスクプロパティの値とキーフレーム	モーションまたは不透明度の値とキーフレーム	ベジェ、自動ベジェ、連続ベジェまたは停止などのキーフレームの種類は保持されます。
エフェクトプロパティとキーフレーム	エフェクトプロパティとキーフレーム（エフェクトが Adobe Premiere Pro にも存在する場合）	Adobe Premiere Pro では、サポートされていないエフェクトは、エフェクトコントロールパネルにオフラインとして表示されます。
オーディオレベルプロパティ	チャンネルボリュームフィルタ	
ステレオミキサーエフェクト	チャンネルボリュームフィルタ	
マスクとマット	変換されません	
時間伸縮プロパティ	速度プロパティ	速度と時間伸縮は反比例します。例えば、After Effects での 200 % の伸縮は Adobe Premiere Pro では 50 % の速度に変換されます。
レイヤータイムマーカー	変換されません	
描画モード	変換されません	

### After Effects から Adobe Premiere Pro にコピーするには (Windows 版のみ)

- 1 Adobe Premiere Pro を起動します（この操作は After Effects でレイヤーをコピーする前に行う必要があります）。
- 2 After Effects のタイムラインパネルでレイヤーを選択します。
- 3 編集／コピーを選択します。
- 4 Adobe Premiere Pro のタイムラインパネルでシーケンスを開きます。
- 5 時間インジケータを目的の位置に移動し、編集／ペースト、または編集／インサートペーストを選択します。

**注意：**複数のレイヤーを Adobe Premiere Pro にコピーできます。各レイヤーは個別のトラックに配置されます。Adobe Premiere Pro でレイヤーが配置される順序は、After Effects でレイヤーを選択した順序によって決まります。最後に選択したレイヤーが Adobe Premiere Pro のシーケンスのトラック 1 に表示されます。例えば、前面から背面へ順にレイヤーを選択した場合、Adobe Premiere Pro では逆の順序で表示され、最も背面のレイヤーがトラック 1 に表示されます。

### Adobe Premiere Pro から After Effects へのコピー (Windows 版のみ)

Adobe Premiere Pro のシーケンスからビデオまたはオーディオアセットをコピーして、After Effects のコンポジションにペーストできます。After Effects ではアセットがコンポジションのレイヤーに変換され、ソースフッテージが After Effects のプロジェクトパネルにコピーされます。アセットに After Effects でも使用されているエフェクトが含まれている場合、After Effects はエフェクトとそのすべての設定およびキーフレームを変換します。

カラーマット、静止画、ネスト化されたシーケンスおよびオフラインファイルを After Effects にコピーできます。After Effects では、カラーマットは平面レイヤーに、ネスト化されたシーケンスはネスト化されたコンポジションに変換されます。Photoshop の静止画を After Effects にコピーした場合、After Effects では Photoshop のレイヤー情報が保持されます。After Effects では、タイトルは平面レイヤーに変換されます。

After Effects のコンポジションにアセットをペーストする場合、コピーされたアセットに含まれるキーフレーム、エフェクトおよびその他のプロパティは、次のように変換されます。

Adobe Premiere Pro のアセット	After Effects で変換されたアイテム	注意
モーションまたは不透明度の値とキーフレーム	トランスマスクプロパティの値とキーフレーム	自動ページ、連続ページまたは停止などのキーフレームの種類は保持されます。
ビデオフィルタプロパティとキーフレーム	エフェクトプロパティとキーフレーム（エフェクトが After Effects にも存在する場合）	After Effects では、サポートされていないエフェクトはエフェクトコントロールパネルに表示されません。
クロップフィルタ	マスクレイヤー	
ビデオとオーディオのトランジション	不透明度キーフレーム（クロスディゾルブのみ）または単色	
ボリュームおよびチャンネルボリュームオーディオフィルタ	ステレオミキサーエフェクト	その他のオーディオフィルタは変換されません。
速度プロパティ	時間伸縮プロパティ	速度と時間伸縮は反比例します。例えば、Adobe Premiere Pro での 50 % の速度は After Effects では 200 % の伸縮に変換されます。
フレームの保持	タイムリマップ	
クリップマーカー	レイヤータイムマーカー	
シケンスマーカー	新規平面レイヤー上のマーカー	シケンスマーカーをコピーするには、シケンスマーカーをコピーするか、または Adobe Premiere Pro のプロジェクト全体をコンポジションとして読み込む必要があります。
オーディオトラック	オーディオレイヤー	5.1 サラウンドまたは 16 ビットを超えるオーディオトラックはサポートされていません。モノラルおよびステレオオーディオトラックはレイヤーとして読み込まれます。

### Adobe Premiere Pro から After Effects にコピーするには (Windows 版のみ)

- 1 Adobe Premiere Pro のタイムラインパネルでアセットを選択します。
- 2 編集／コピーを選択します。
- 3 After Effects のタイムラインパネルでコンポジションを開きます。
- 4 タイムラインパネルがアクティブになっている状態で、編集／ペーストを選択します。アセットがタイムラインの最上層のレイヤーとして表示されます。

**注意：**時間インジケータの位置にアセットをペーストするには、時間インジケータを配置し、Ctrl+Alt+V キーを押します。

## Adobe Dynamic Link

### Adobe Dynamic Link について (Adobe Production Studio のみ)

これまで、ポストプロダクションアプリケーション間でメディアアセットを共有するには、作業内容のあるアプリケーションでレンダリングした後、別のアプリケーションに読み込む必要がありました。これは非効率的で、時間のかかるワークフローでした。アセットに変更を加えるには、元のアプリケーションで変更し再度レンダリングする必要がありました。アセットをレンダリングし、いくつかのバリエーションを保存しておくとディスク領域を消費し、さらにファイル管理の問題も発生します。

Adobe Production Studio の機能の 1 つである Adobe Dynamic Link は、このワークフローに代わる新しいワークフローを提供します。After Effects の新規または既存のコンポジションと Adobe Premiere Pro または Adobe Encore DVD の間に、レンダリングを必要としない、ダイナミックリンクを作成できます。ダイナミックリンクの作成は他のタイプのアセットの読み込みと同じくらい簡単であり、ダイナミックリンクコンポジションは固有のアイコンとラベルカラーで表示され、容易に識別できるようになっています。ダイナミックリンクは Adobe Premiere Pro または Adobe Encore DVD プロジェクトの一部として保存されます。

After Effects でダイナミックリンクコンポジションに変更を加えると、直ちに Adobe Premiere Pro または Adobe Encore DVD のリンクされたファイルに反映されます。コンポジションをレンダリングする必要も、変更を保存する必要もありません。

After Effects のコンポジションにリンクすると、ターゲット製品のプロジェクトパネルに表示されます。リンクコンポジションは他のアセットと同様に扱うことができます。リンクコンポジションをターゲット製品のタイムラインに挿入すると、プロジェクトパネル内のリンクコンポジションの参照クリップが、タイムラインパネルに表示されます。ターゲット製品で再生すると、リンクコンポジションは After Effects がフレーム単位でレンダリングします。

- Adobe Premiere Pro では、リンクコンポジションをソースモニタでプレビューしたり、インポイントとアウトポイントを設定したり、シークエンスに追加したりなど、Adobe Premiere Pro のツールを使用して編集できます。ビデオとオーディオの両方のフッテージを含むリンクコンポジションをシークエンスに追加すると、ビデオとオーディオを含むリンククリップがタイムラインに挿入されます（これらのリンクは解除して個別に編集できます。Adobe Premiere Pro のアプリケーションヘルプで「ビデオとオーディオのリンクを解除するには」を検索してください）。
- Adobe Encore DVD では、リンクコンポジションを使用してモーションメニューを作成したり、タイムラインに挿入して Adobe Encore DVD の任意のツールで編集したりできます。ビデオとオーディオの両方のフッテージを含むリンクコンポジションを Adobe Encore DVD のタイムラインに追加すると、独立したビデオクリップとオーディオクリップがタイムラインに挿入されます。

 Production Studio アプリケーション間でコンテンツを共有するその他の方法として、After Effects と Adobe Premiere Pro の間でのコピー＆ペースト、After Effects プロジェクトの Adobe Premiere Pro への書き出し、After Effects の「Adobe Premiere Pro でキャプチャ」コマンドの使用、Adobe Encore DVD のメニューからの After Effects コンポジションの作成、Adobe Premiere Pro プロジェクトの After Effects への読み込みがあります。詳しくは、関連する製品のアプリケーションヘルプを参照してください。

Adobe Dynamic Link のチュートリアルを参照するには、アドビ システムズ社の Web サイトの Resource Center にアクセスしてください。

 アドビ システムズ社では、ソフトウェアとアプリケーションヘルプのアップデートを定期的に提供しています。アップデートを確認するには、Adobe Help Center で環境設定ボタン  をクリックし、「アップデートの有無をチェック」をクリックします。画面に表示される指示に従います。

## 保存と Adobe Dynamic Link (Adobe Production Studio のみ)

Adobe Premiere Pro または Adobe Encore DVD から After Effects プロジェクト内のコンポジションにダイナミックリンクを作成するには、最低 1 回は After Effects プロジェクトを保存しておく必要があります。ただし、それ以降、Adobe Premiere Pro や Adobe Encore DVD でリンクコンポジションの変更内容を確認するために、After Effects でプロジェクトに変更内容を保存する必要はありません。

「別名で保存」コマンドを使用して、Adobe Dynamic Link で参照されるコンポジションを含む After Effects プロジェクトをコピーする場合は、Adobe Premiere Pro や Adobe Encore DVD は、新しいコピーではなく元のコンポジションをリンクコンポジションとして使用します。コンポジションは、いつでも新しいコピーに再リンクすることができます（153 ページの「ダイナミックリンクコンポジションを再リンクするには (Adobe Production Studio のみ)」を参照してください）。

## パフォーマンス管理と Adobe Dynamic Link (Adobe Production Studio のみ)

リンクコンポジションが複雑なソースコンポジションを参照している場合、リンクコンポジションに対してアクションを実行すると、まず After Effects でアクションを適用し、最終的なデータを Adobe Premiere Pro や Adobe Encore DVD で利用できるようにするまでに処理時間がかかる場合があります。状況によっては、この処理時間によってプレビューや再生がスムーズに動作しないことがあります。

複雑なソースコンポジションを操作しているときにスムーズな再生ができない場合は、コンポジションをオフラインにするか、使用しているクリップを無効化して、ダイナミックリンクコンポジションの参照を一時的に停止します（153 ページの「ダイナミックリンクコンポジションをオフラインにするには (Adobe Production Studio のみ)」を参照してください）。また、コンポジションをレンダリングして、ダイナミックリンクコンポジションをレンダリングされたファイルと置き換えます。頻繁に複雑なソースコンポジションを操作する場合は、RAM を追加するか、より高速なプロセッサを使用することを推奨します。

## カラーと Adobe Dynamic Link (Adobe Production Studio のみ)

Adobe After Effects は RGB（赤、緑、青）カラースペースで動作します。一方、Adobe Premiere Pro は YUV カラースペースで動作します。ダイナミックリンクコンポジションを操作する場合、Adobe Premiere Pro は、その出力形式に応じて、カラースペースを YUV に変換したり、RGB カラースペースを保持したりします。

ダイナミックリンクコンポジションは、After Effects プロジェクトの色深度でレンダリングされます（プロジェクト設定に応じて、8、16 または 32 bpc）。HDR（High Dynamic Range）アセットを操作する場合は、After Effects プロジェクトの色深度を 32 bpc に設定します。

 Adobe Premiere Pro で、プロジェクト／プロジェクト設定／ビデオレンダリングを選択し、「最大 bit 数」オプションを使用すると Adobe Premiere Pro は最高画質で処理を行います。このオプションを選択すると、処理に時間がかかる場合があります。

## Adobe Dynamic Link で新しいコンポジションにリンクするには (Adobe Production Studio のみ)

Adobe Premiere Pro または Adobe Encore DVD から新しいコンポジションにリンクする場合、After Effects が起動され、Adobe Premiere Pro または Adobe Encore DVD のプロジェクトの画面サイズ、ピクセル縦横比、フレームレート、オーディオサンプルレートで新しいプロジェクトおよびコンポジションが作成されます（After Effects が既に起動している場合は、現在使用されているプロジェクトに新しいコンポジションが作成されます）。新しいコンポジションの名前は、Adobe Premiere Pro または Adobe Encore DVD のプロジェクト名の後に、「リンクコンポ { 番号 }」と付加されます。

1 Adobe Premiere Pro または Adobe Encore DVD で、ファイル／Adobe Dynamic Link／新規 After Effects コンポジションを選択します。

2 After Effects の別名で保存ダイアログボックスが表示されたら、After Effects プロジェクトの名前と保存場所を入力し、「保存」をクリックします。

 新しい After Effects コンポジションにリンクする場合、コンポジションの再生時間は 30 秒に設定されます。再生時間を変更するには、After Effects でコンポジションを選択し、コンポジション／コンポジション設定を選択します。「基本」タブをクリックし、「デュレーション」に新しい値を指定します。

## Adobe Dynamic Link で既存のコンポジションにリンクするには (Adobe Production Studio のみ)

最適な結果を得るには、コンポジション設定（画面サイズ、ピクセル縦横比、フレームレート、オーディオサンプルレートなど）を Adobe Premiere Pro または Adobe Encore DVD のプロジェクトで使用されている設定と一致させる必要があります。

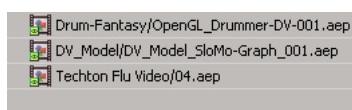
❖ 次のいずれかの操作を行います。

- Adobe Premiere Pro または Adobe Encore DVD で、ファイル／Adobe Dynamic Link／After Effects コンポジションを読み込みを選択します。After Effects プロジェクトファイル (.aep) を選択し、コンポジションを選択します。

- After Effects のプロジェクトパネルから、Adobe Premiere Pro または Adobe Encore DVD のプロジェクトパネルにコンポジションをドラッグします。
- Adobe Premiere Pro で、ファイル／読み込みを選択します。After Effects プロジェクトファイルを選択して「開く」をクリックし、コンポジションを読み込みダイアログボックスでコンポジションを選択して「OK」をクリックします。
- Adobe Premiere Pro で、After Effects プロジェクトファイルをプロジェクトパネルにドラッグします。After Effects プロジェクトファイルに複数のコンポジションが含まれている場合、コンポジションを読み込みダイアログボックスが表示されます。

**注意：**Adobe Premiere Pro では、同じ After Effects コンポジションに複数回リンクすることができます。ただし、Adobe Encore DVD プロジェクトの場合は、1 回しか After Effects コンポジションにリンクできません。

Adobe Encore DVD と After Effects : DVD メニューまたはボタンにリンクさせる場合は、Adobe Encore DVD で表示を制御できるようにするために、After Effects でサブピクチャのハイライトレイヤーを非表示にします。詳しくは、Adobe Encore DVD アプリケーションヘルプまたは Adobe After Effects アプリケーションヘルプで「サブピクチャ」を検索してください。



ダイナミックリンクとして使用されている After Effects コンポジション

### ダイナミックリンクコンポジションまたはクリップを削除するには (Adobe Production Studio のみ)

リンクコンポジションが Adobe Encore DVD プロジェクトで使用されていない場合は、リンクコンポジションをプロジェクトから削除できます。Adobe Premiere Pro では、ダイナミックリンクコンポジションがプロジェクトで使用されている場合でも、リンクコンポジションをプロジェクトからいつでも削除できます。

ダイナミックリンクの参照クリップはプロジェクトパネル内のリンクコンポジションを参照しているだけなので、Adobe Premiere Pro のシーケンスのタイムラインまたは Adobe Encore DVD のメニュー／タイムラインからいつでも削除できます。

❖ Adobe Premiere Pro または Adobe Encore DVD で、リンクコンポジションまたはその参照クリップを選択し、Delete キーを押します。

### After Effects でダイナミックリンクコンポジションを編集するには (Adobe Production Studio のみ)

ダイナミックリンクとして使用されている After Effects コンポジションを編集するには、Adobe Premiere Pro または Adobe Encore DVD の「オリジナルを編集」コマンドを使用します。いったん After Effects を起動したら、再び「オリジナルを編集」コマンドを使用せずに編集できます。

1 Adobe Premiere Pro または Adobe Encore DVD のプロジェクトパネルで After Effects コンポジションを選択するか、タイムラインでその参照クリップを選択し、編集／オリジナルを編集を選択します。

2 After Effects で編集作業を行い、Adobe Premiere Pro または Adobe Encore DVD に切り替えて変更内容を確認します。

**注意：**Adobe Premiere Pro からコンポジションへのダイナミックリンクを作成した後で、After Effects でコンポジションの名前を変更した場合、Adobe Premiere Pro のプロジェクトパネルのリンクコンポジション名は更新されませんが、ダイナミックリンクは維持されます。

### オフラインコンポジションと Adobe Dynamic Link について (Adobe Production Studio のみ)

Adobe Premiere Pro と Adobe Encore DVD では、次のいずれかの場合にはダイナミックリンクコンポジションがオフラインで表示されます。

- コンポジションを含む After Effects プロジェクトの名前の変更、移動または削除を行った場合

- ユーザが意図的にコンポジションをオフラインにした場合
- Adobe Production Studio がインストールされていないシステム上でコンポジションを含むプロジェクトを開いた場合

Adobe Premiere Pro または Adobe Encore DVD のプロジェクトパネルでは、オフラインコンポジションはオフラインアイコン  付きで表示されます。オフラインコンポジションで作業している場合は、元の After Effects コンポジションに再リンクすることができます。リンクコンポジションを別のソースコンポジションに再リンクすることもできます。

#### ダイナミックリンクコンポジションをオフラインにするには (Adobe Production Studio のみ)

システムリソースが不足してスムーズな再生やプレビューができなくなった場合や、Production Studio がインストールされているシステムで開かなくてもプロジェクトを共有できるようにする場合は、ダイナミックリンクコンポジションをオフラインにします。コンポジションをオフラインにする場合は、After Effects でダイナミックリンクを切断すると、プロジェクトパネル上のリンクコンポジションがオフラインコンポジションに置き換えられます。

Adobe Encore DVD では、トランスクードによってコンポジションをオフラインにします（トランスクードは、Adobe Encore DVD で DVD に準拠していないファイルをディスクに書き込まれる DVD 準拠ファイルに変換する処理です）。

❖ プロジェクトパネルでコンポジションを選択し、次のいずれかの操作を行います。

- Adobe Premiere Pro で、プロジェクト／オフラインにするを選択します。
- Adobe Encore DVD で、ファイル／今すぐトランスクードを選択します。

 Adobe Premiere Pro でリンクされたクリップを一時的に抑制できます。クリップを選択し、クリップ／有効を選択します。クリップを再リンクするには、もう一度クリップ／有効を選択します（コマンド名の横に表示されるチェックマークはクリップが有効であることを示します）。クリップの無効化について詳しくは、Adobe Premiere Pro のアプリケーションヘルプを参照してください。

#### ダイナミックリンクコンポジションを再リンクするには (Adobe Production Studio のみ)

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- Adobe Premiere Pro でコンポジションを選択し、プロジェクト／メディアをリンクを選択します。コンポジションを読み込みダイアログボックスで、After Effects プロジェクトを選択し、コンポジションを選択します。
- Adobe Encore DVD でコンポジションを右クリックし、「アセットを検索」を選択します。開くダイアログボックスで、リンクするコンポジションを選択し、「開く」をクリックします。

# 第9章：トランジション

## トランジションの概要

### トランジションについて

トランジションは、あるショットから次のショットにシーンを切り替えるときに使用します。ショットを切り替えるときは単純なカットを使用しますが、ショット間にトランジションを適用すれば、最初のショットをフェードアウトし、次のショットをフェードインさせるなどの効果を追加できます。Adobe Premiere Proには、クロスフェードなどの繊細なトランジションや、ページターンやマルチワイプなどのスタイル化されたトランジションなど、シーケンスに適用できるさまざまなトランジションが用意されています。通常、ショット間にトランジションを配置しますが、クリップの最初または最後にのみトランジションを適用することもできます。

トランジションは、エフェクトパネルのビデオトランジション bin またはオーディオトランジション bin にあります。Adobe Premiere Proには、ディゾルブ、ワイプ、スライド、ズームなどの多数のトランジションが用意されています。これらのトランジションは、種類別に bin  に分類されています。

 カスタム bin を作成して、独自にエフェクトをグループ化することができます（88 ページの「bin を操作するには」を参照）。

トランジションのチュートリアルについては、アドビシステムズ社の Web サイトで、Resource Center のページを参照してください。アドビシステムズ社ではソフトウェアとヘルプのアップデートを定期的に提供しています。アップデートの有無を確認するには、Adobe Help Center で環境設定ダイアログを開くボタン  をクリックし、「アップデートの有無をチェック」を選択して、画面の指示に従います。

### 関連項目

179 ページの「オーディオトランジションの操作」

### トランジションワークフロー

一般的なトランジションワークフローは、次のようにになります。

#### 1. トランジションを追加します。

エフェクトパネルからタイムラインにトランジションのアイコンをドラッグして追加したり、メニュー命令またはショートカットを使用して初期設定のトランジションを適用できます。

 一度に複数のクリップをシーケンスに追加して、自動的にクリップ間に初期設定のトランジションを追加することができます（112 ページの「シーケンスにクリップを自動的に追加するには」を参照）。

#### 2. トランジションのオプションを変更します。

タイムラインパネルでトランジションをクリックして、エフェクトコントロールパネルにプロパティを表示します。デュレーション、配置など、各種のプロパティを変更できます。

#### 3. トランジションをプレビューします。

シーケンスを再生するか、時間インジケータでトランジション部分をドラッグして、エフェクトを表示します。よりスムーズに再生したい場合は、Enter キーを押して、シーケンスをレンダリングしてから再生します。

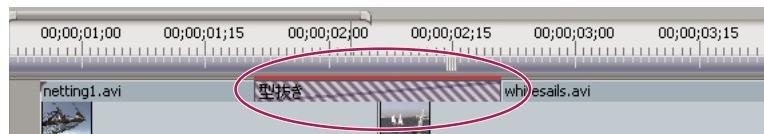
### クリップの予備フレームとトランジション

通常、シーンの重要な場面ではトランジションは使用しません。トランジションはクリップのインポイントの前およびアウトポイントの後ろにある、予備フレームで適用するのが最も効果的です。

クリップのメディア開始時間とインポイント間の予備フレームは「ヘッドマテリアル」、クリップのメディア終了時間とアウトポイント間の予備フレームは「テイルマテリアル」とも呼ばれます。



場合によっては、ソースメディアに十分な長さの予備フレームがないことがあります。適用したトランジションのデュレーションに対して予備フレームのデュレーションが短い場合には、端のフレームを繰り返して対応しますというメッセージが表示されます。そのまま続行すると、トランジションは、警告を示す斜線が入った状態でタイムラインに表示されます。



繰り返しのフレームを使用するトランジション

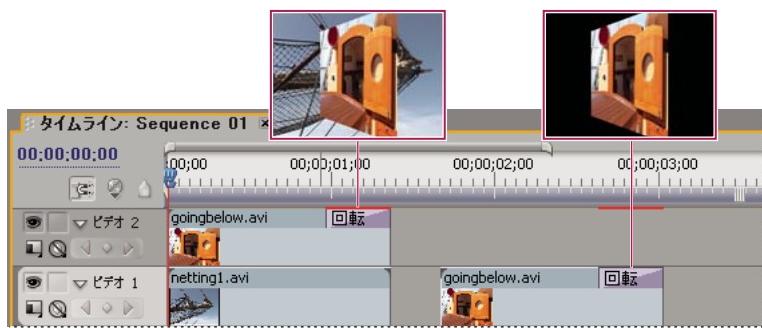
 トランジションで最適な結果を得るために、実際に使用するクリップのデュレーションのインポイントとアウトポイントの前後に十分な予備フレームができるようにソースメディアを撮影し、キャプチャを行ってください。

### 片側トランジションと両側トランジション

トランジションは通常二つのクリップ間に配置されます。これを両側トランジションと呼び、カット直前のクリップの最後の素材（ビデオまたはオーディオ）と、カット直後のクリップの最初の素材が結合されます。また、トランジションは、個々のクリップの最初または最後のみに適用することもできます。1つのクリップのみに適用されたトランジションのことを、片側トランジションといいます。適用するクリップは、別のクリップと隣り合っているクリップでもトラック上の単独のクリップのどちらでもかまいません。

片側トランジションを使用すると、より詳細なトランジションの制御ができます。例えば、あるクリップをキューブスピントランジションで終了して、続く次のクリップにディザディゾルブトランジションを使用したフェードインで始まるようなエフェクトを作成することもできます。

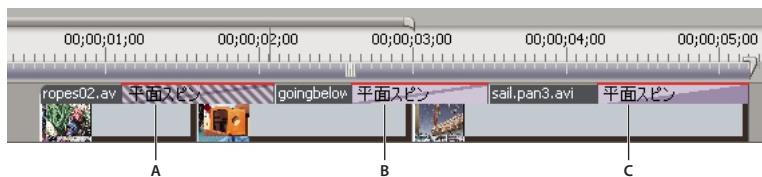
片側トランジションは、透明な部分を背景にフェードインまたはフェードアウトします。タイムラインパネルでトランジションの下に表示されているクリップが、トランジションの透明な部分に表示されます（両側トランジションでは、この透明な部分に隣接するクリップのフレームが表示されます）。クリップがビデオ 1 にあるか、その下のトラックにクリップがない場合、透明な部分は黒になります。クリップの下のトラックに別のクリップがある場合、下のトラックのクリップがトランジションの背景として表示され、両側トランジションのようになります。



下に別のクリップがある片側トランジション（左）と下にクリップがない片側トランジション（右）の比較

クリップ間に黒い背景へのフェードアウトを作成する場合は、暗転トランジションを使用します。暗転を使用すると、下位クリップを表示せずに、常に黒い背景にフェードアウトします。

タイムラインパネルまたはエフェクトコントロールパネルでは、両側トランジションの場合は濃い色の対角線が表示され、片側トランジションの場合は対角線で濃い色と薄い色の領域に分割されます。



トランジションの種類  
A. 繰り返しのフレームを使用する両側トランジション B. 両側トランジション C. 片側トランジション

**注意：**両側トランジションで、充分な予備フレームがないためフレームが繰り返し使用されている場合、繰り返しのフレームを使用している領域のトランジションアイコンには斜線が表示されます（154 ページの「クリップの予備フレームとトランジション」を参照）。

## トランジションの追加

### トランジションの追加

2つのクリップ間のカットラインの中央にトランジションを配置するには、クリップが同一のトラック上にあり、クリップ間にスペースがないことが条件になります。トランジションをタイムラインパネル上にドラッグするときは、トランジションの配置をインタラクティブに調整できます。クリップにトリミングされたフレームがあるかどうかで、クリップ間に配置したトランジションの調整方法が異なります。カーソルをカット位置に合わせると、配置オプションを示すカーソルに変わります。

- カット位置にある両方のクリップにトリミングされたフレームが含まれている場合は、トランジションをカットの中央に配置するか、どちらかのクリップの端に揃えてその位置でトランジションを開始または終了するように設定できます。
- どちらのクリップにもトリミングされたフレームが含まれていない場合、トランジションは自動的にカットを中心に均等に配置され、最初のクリップの最後のフレームと2番目のクリップの最初のフレームがトランジションのデュレーションに合わせて繰り返し使用されます。フレームを繰り返して使用するトランジションには、斜線が表示されます。
- 最初のクリップにだけトリミングされたフレームが含まれている場合、トランジションは自動的に2番目のクリップのインポイン트にスナップします。最初のクリップのトリミングされたフレームだけがトランジションとして使用され、2番目のクリップのフレームが繰り返して使用されることはありません。
- 2番目のクリップにだけトリミングされたフレームが含まれている場合、トランジションは最初のクリップのアウトポイントにスナップします。2番目のクリップのトリミングされたフレームだけがトランジションとして使用され、最初のクリップのフレームが繰り返して使用されることはありません。

トランジションの初期設定のデュレーションは、オーディオとビデオのどちらも 1 秒に設定されています。トリミングされたフレームはあるものの、トランジションのデュレーションに不十分な場合は、フレームに合わせてデュレーションが調整されます。トランジションを適用した後でも、トランジションのデュレーションと配置を調整できます。

## トランジションを追加するには

- 1 エフェクトパネルで、適用するトランジションを見つけます。ビデオトランジション bin を展開し、目的のトランジションが入っている bin を展開する必要があります。
- 2 2 つのクリップ間にトランジションを配置するには、2 つのクリップ間のカットラインにトランジションをドラッグし、次のいずれかのアイコンが表示されたらマウスボタンを放します。

**クリップ A の最後を基準アイコン**  トランジションの最後を 1 つめのクリップの最後に配置します。

**クリップ A と B の中央アイコン**  トランジションをカット上の中央に配置します。

**クリップ B の先頭を基準アイコン**  トランジションの最初を 2 つめのクリップの最初に配置します。

**注意：**トランジションをタイムラインパネルにドラッグすると、トランジションの部分は枠付きで表示されます。

- 3 トランジションを 1 つのカット上に配置するには、Ctrl キーを押しながらトランジションをタイムラインパネルにドラッグします。クリップ A の最後を基準アイコンまたはクリップ B の先頭を基準アイコンが表示されたら、マウスボタンを放します。

 別のクリップに隣接していないクリップにトランジションをドラッグする場合は、Ctrl キーを押しながらドラッグしなくとも、トランジションは自動的に片側トランジションになります。

- 4 トランジションを設定するダイアログボックスがエフェクトコントロールに表示されるので、各種オプションを設定し「OK」をクリックします。

トランジションをプレビューするには、シーケンスを再生するか、時間インジケータをトランジション部分でドラッグします。

## 初期設定のトランジション

初期設定のトランジションのアイコンは、エフェクトパネルに赤い枠付きのアイコンで表示されます。Premiere Pro の初期設定のビデオトランジションはクロスディゾルブ、初期設定のオーディオトランジションはコンスタントパワーに設定されています。

また頻繁に使用する特定のトランジションを初期設定として指定することもできます。初期設定のトランジションの設定を変更すると、すべてのプロジェクトの初期設定が変更されます。初期設定のトランジションを変更しても、既にシーケンスに適用されているトランジションには影響はありません。

 シーケンスにクリップを追加する際に、ほとんどまたはすべてのクリップに初期設定のトランジションを適用する場合は、「シーケンスヘオート編集」コマンドの使用も検討してください。このコマンドを使用すれば、追加するすべてのクリップの間に初期設定のビデオトランジションとオーディオトランジションを一括で適用することができます（112 ページの「シーケンスにクリップを自動的に追加するには」を参照）。

## クリップ間に初期設定のトランジションを追加するには

- 1 トランジションを追加するターゲットトラックのトラックヘッダをクリックします。
- 2 2 つのクリップのつなぎ目の編集ポイントに時間インジケータを移動します。プログラムモニタの次の編集ポイントボタンと前の編集ポイントボタンを使用すると簡単に移動できます。
- 3 ターゲットトラックがビデオの場合はシーケンス／ビデオトランジションを適用を選択し、オーディオの場合はシーケンス／オーディオトランジションを適用を選択します。

## 初期設定のトランジションを指定するには

- 1 ウィンドウ／エフェクトを選択し、ビデオトランジション bin またはオーディオトランジション bin を展開します。
- 2 初期設定に指定にするトランジションを選択します。

**3** エフェクトパネルのメニュー ボタンをクリックします。

**4** エフェクトパネルのメニューから、「選択したトランジションをデフォルトに設定」を選択します。

#### 初期設定のトランジションのデュレーションを設定するには

**1** 次のいずれかの操作を行います。

- ・編集／環境設定／一般を選択します。
- ・エフェクトパネルのメニュー ボタンをクリックします。「デフォルトトランジションのデュレーション」を選択します。

**2** 「ビデオトランジションのデフォルトデュレーション」または「オーディオトランジションのデフォルトデュレーション」の値を変更し、「OK」をクリックします。

#### トランジションを置き換えるには

❖ エフェクトパネルから別のビデオトランジションまたはオーディオトランジションをシーケンス内の既存のトランジションの上にドラッグします。

トランジションを置き換えた場合、配置とデュレーションの情報は維持されます。ただし、既存のトランジションの設定は削除され、新しいトランジションの初期設定値に置き換えられます

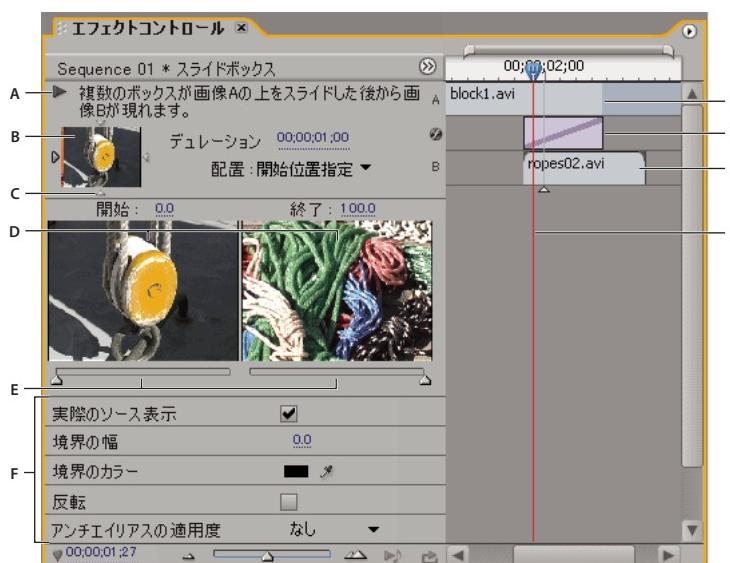
#### 関連項目

161 ページの「トランジションの設定を変更するには」

## トランジションの微調整

#### エフェクトコントロールパネルでトランジションを表示するには

エフェクトコントロールパネルを使用して、シーケンスに配置したトランジションの設定を変更できます。設定はトランジションごとに異なります。



エフェクトコントロールパネル

**A.** トランジションの再生ボタン **B.** トランジションのプレビュー **C.** 境界セレクタ **D.** クリップのプレビュー **E.** 開始／終了スライダ **F.** オプション **G.** クリップ A (最初のクリップ) **H.** トランジション **I.** クリップ B (2番目のクリップ) **J.** 時間インジケータ

- ・エフェクトコントロールパネルでトランジション設定を表示するには、タイムラインパネルのトランジションをクリックします。

- エフェクトコントロールパネルでタイムラインルーラを表示または非表示にするには、タイムラインビューの表示／非表示ボタン  をクリックします。
- エフェクトコントロールパネルでトランジションを再生するには、トランジションの再生ボタンをクリックします。この場合のトランジションのプレビューは、プログラムモニタには表示されません。
- エフェクトコントロールパネルに実際のクリップのフレームを表示するには、「実際のソース表示」をオンにします。
- トランジションの特定のフレームを表示するには、エフェクトコントロールパネルのタイムラインルーラの時間インジケータをドラッグします。

**注意：**トランジションではキーフレームは使用できません。エフェクトコントロールパネルのタイムラインビューは、トランジションの配置とデュレーションの調整に使用します。

## 関連項目

161 ページの「トランジションの設定を変更するには」

### トランジションの配置の調整

タイムラインパネルまたはエフェクトコントロールパネルで、2つのクリップ間に適用したトランジションの配置を変更できます。トランジションは、カットを中心に配置する必要はありません。また、厳密にカットに揃えて配置する必要もありません。必要に応じてカット上でトランジションをドラッグして配置を調整できます。

**注意：**両側トランジションを片側トランジションに変更することはできません。両側トランジションをクリップの最初または最後に配置し直す場合は、隣接するクリップの予備フレームが使用されます。

#### タイムラインパネルでトランジションを配置するには

- タイムラインパネルで、トランジションが見やすいようにズームインします。
- カット上でトランジションをドラッグして移動します。



タイムラインパネルでトランジションをドラッグして移動

#### エフェクトコントロールパネルでトランジションを配置するには

- タイムラインパネルでトランジションをダブルクリックして、エフェクトコントロールパネルを開きます。
- エフェクトコントロールパネルにタイムラインルーラが表示されていない場合は、エフェクトコントロールパネルのタイムラインビューの表示／非表示ボタン  をクリックします。
- エフェクトコントロールパネルのタイムラインルーラで、カーソルをトランジションの中央に移動し、カーソルがトランジションのスライドアイコン  に変わったら、必要に応じてトランジションをドラッグします。微調整を行うには、タイムラインルーラを拡大します。
  - トランジション全体を編集ポイントよりも前のクリップ部分に配置するには、トランジションを左にドラッグして、トランジションの最後を編集ポイントに揃えます。
  - トランジション全体を編集ポイントよりも後ろのクリップ部分に配置するには、トランジションを右にドラッグして、トランジションの先頭を編集ポイントに揃えます。
  - トランジションを左または右に少しドラッグして、任意の位置に配置することもできます。微調整を行うには、タイムラインルーラをズームインします。



エフェクトコントロールパネルのタイムラインルーラでのトランジションのドラッグ

**💡** エフェクトコントロールパネルの配置popupアップメニューからオプションを選択することもできます。開始位置指定オプションは、トランジションをカット上の独自の位置にドラッグした場合にのみ、「配置」フィールドに表示されます。

### カットとトランジションと一緒に移動するには

エフェクトコントロールパネルで、カットの位置を調整できます。カットラインを移動すると、クリップのインポイントとアウトポイントが変更されますが、ムービーの長さは変わりません。カットを移動すると、それに伴ってトランジションも移動します。

**注意:** クリップの最後よりも後ろにカットを移動することはできません。どちらのクリップにもカットラインに面してトリミングされたフレームが含まれていない場合は、カット位置を変更することはできません。

- 1 タイムラインパネルでトランジションをダブルクリックして、エフェクトコントロールパネルを開きます。
- 2 エフェクトコントロールパネルにタイムラインルーラが表示されていない場合は、エフェクトコントロールパネルのタイムラインビューの表示／非表示ボタン をクリックします。
- 3 エフェクトコントロールパネルのタイムラインルーラで、トランジション上にカーソルを移動し、カットを表す細い垂直線に合わせます。カーソルがトランジションのスライドアイコン からリップル編集アイコン に変わります。
- 4 必要に応じてカットをドラッグします（クリップのいずれかの端を越える位置にカットを移動することはできません）。

### トランジションのデュレーションの変更

タイムラインパネルまたはエフェクトコントロールパネルで、トランジションのデュレーションを編集できます。

トランジションのデュレーションを長くするには、一方または両方のクリップのトリミングされたフレームが、そのデュレーションの長さ以上必要です（154ページの「クリップの予備フレームとトランジション」を参照）。

### タイムラインパネルでトランジションのデュレーションを変更するには

- ❖ タイムラインパネルで、カーソルをトランジションの上に移動し、カーソルがインポイントアイコン またはアウトポイントアイコン に変わったら、横方向にドラッグします。

### エフェクトコントロールパネルでトランジションのデュレーションを変更するには

- 1 タイムラインパネルでトランジションをダブルクリックして、エフェクトコントロールパネルを開きます。
- 2 次のいずれかの操作を行います。
  - エフェクトコントロールパネルのタイムラインルーラで、カーソルをトランジションの上に移動し、カーソルがインポイントアイコン またはアウトポイントアイコン に変わったら、横方向にドラッグします（エフェクトコントロールパネルにタイムラインルーラが表示されていない場合は、エフェクトコントロールパネルのタイムラインビューの表示／非表示ボタン をクリックします）。

- デュレーションの値をドラッグするか、値を選択して新しい値を入力します。トランジションの長さがどのように変わるかは、現在選択している配置オプションによって決ります。

**クリップ A と B の中央または開始位置指定** トランジションの開始点と終了点がそれぞれ同じ量だけ逆方向に移動します。

**クリップ B の先頭を基準** トランジションの終了点だけが移動します。

**クリップ A の最後を基準** トランジションの開始点だけが移動します。

#### トランジションの初期設定のデュレーションを指定するには

トランジションの初期設定のデュレーションは、ビデオとオーディオのどちらも 1 秒に設定されています。初期設定のトランジションのデュレーションを変更しても、新たに設定した値は、既に配置されているトランジションには影響を与えません。

1 編集／環境設定／一般を選択します。

2 「ビデオトランジションのデフォルトデュレーション」または「オーディオトランジションのデフォルトデュレーション」の値を変更し、「OK」をクリックします。

#### トランジションの中心を移動するには

アイリス（円形）などの一部のトランジションは、中心を基準に配置されます。中心を移動できるトランジションでは、エフェクトコントロールパネルの A プレビューエリアの小さい円をドラッグして中心を移動させることができます。

1 タイムラインでトランジションをクリックして、エフェクトコントロールパネルを開きます。

2 エフェクトコントロールパネルの A プレビューエリアで、小さい円をドラッグしてトランジションの中心を移動します（調整可能な中心点がないトランジションもあります）。



初期設定の中心（左）と移動した中心（右）

#### トランジションの設定を変更するには

1 タイムラインパネルで、トランジションをクリックして選択します。

2 エフェクトコントロールパネルで、設定を調整します。

**境界セレクタ** トランジションの方向を変更します。変更するには、トランジションのサムネールにある境界セレクタ矢印をクリックします。例えば、ドア（扉）トランジションは、上下左右の方向から選択することができます。方向が 1 つのトランジション、または方向が指定できないトランジションでは、境界セレクタは表示されません。

**開始／終了スライダ** トランジションの開始点と終了点におけるトランジションの適用状況（完了した割合）を設定します。Shift キーを押しながらスライダを移動すると、開始／終了スライダが一緒に移動します。

**実際のソース表示** クリップの開始フレームと終了フレームを表示します。

**境界の幅** トランジションに表示される境界線の幅を調整します（オプション）。初期設定では、境界線は表示されないようになっています。境界線を持たないトランジションもあります。

**境界のカラー** トランジションの境界線のカラーを指定します。色見本をクリックするか、スポットツールを使用して色を選択します。

**反転** トランジションを逆再生します。例えば、クロックワイプトランジションでは反時計回りに再生されます。

**アンチエイリアスの適用度** トランジションの端の滑らかさを調整します。

**カスタム** トランジションに固有な設定を変更します。ほとんどのトランジションにカスタム設定はありません。

## カスタマイズ可能なトランジション

### イメージをトランジションマスクとして使用するには

モノクロのビットマップ画像をトランジションマスクとして使用できます。この場合、画像 A がマスクの黒を置き換え、画像 B がマスクの白を置き替えます。マスクにグレースケール画像を使用すると、50 % 以上のグレーを含んでいるピクセルは黒に変換され、50 % 未満のグレーを含んでいるピクセルは白に変換されます。



画像をマスクとして使用したトランジション。

- 1 エフェクトパネルで、ビデオトランジション bin 内のスペシャルエフェクト bin を展開します。
- 2 スペシャルエフェクト bin にある PICT マスクトランジションを、タイムラインパネル上のクリップ間の編集ポイントにドラッグします。
- 3 「イメージを選択」をクリックして、トランジションのマスクとして使用する画像ファイルを選択します。イメージマスク設定ダイアログボックスに画像が表示されます。「OK」をクリックします。

**注意:** マスクとして使用する画像は、エフェクトコントロールパネルの「カスタム」をクリックして変更できます。

トランジションをプレビューするには、時間インジケータをタイムラインパネル上のトランジション部分でドラッグします。

### グラデーションワイプトランジションを作成するには

Adobe Premiere Pro は、グレースケール画像をグラデーションワイプとして使用できます。グラデーションワイプでは、画像 B は黒の領域に表示され、トランジションの進行に伴い白の領域が透明になるまで、グレーレベルに応じて序所に表示されていきます。



グラデーションワイプのソース画像（左端）とトランジションの結果

- 1 エフェクトパネルで、ビデオトランジション bin 内のワイプ bin を展開します。
- 2 ワイプ bin にあるグラデーションワイプトランジションを、タイムラインパネル上のクリップ間の編集ポイントにドラッグします。
- 3 「イメージを選択」をクリックして、グラデーションワイプとして使用するイメージファイルを選択します。グラデーションワイプ設定ダイアログボックスに画像が表示されます。
- 4 柔らかさスライダをドラッグして、トランジションの境界の柔らかさを調整します。スライダを右にドラッグするに従って、画像 A に画像 B が徐々に表示されるようになります。「OK」をクリックします。

**注意:** グラデーションイメージまたは境界の柔らかさを変更するには、エフェクトコントロールパネルの「カスタム」をクリックします。

トランジションをプレビューするには、時間インジケータをタイムラインパネル上のトランジション部分でドラッグします。

### カードフリップトランジションを使用するには

- 1 エフェクトパネルで、ビデオトランジション bin 内の GPU トランジション bin を展開します。
- 2 GPU トランジション bin にあるカードフリップトランジションを、タイムラインパネル上のクリップ間の編集ポイントにドラッグします。

**3** エフェクトコントロールパネルで「カスタム」をクリックし、次のオプションを設定します。

**行と列** 回転する四角形に画面を分割する行数と列数を指定します。

**フリップ** チェッカーボードパターンやスパイラルフリップパターンなど、四角形を回転する方法を指定します。

**軸** 四角形を縦または横のどちらに回転させるかを指定します。

# 第 10 章：オーディオ

## オーディオの操作

### オーディオについて

Adobe Premiere Pro では、オーディオを編集し、エフェクトを加え、オーディオトラックをミキシングしたりすることができます。オーディオトラックには、モノラル、ステレオおよび 5.1 チャンネルのデータを使用することができます。

Premiere Pro でオーディオを操作するには、まずオーディオをプロジェクトに読み込むか、オーディオをトラックに直接録音する必要があります。オーディオクリップまたはオーディオを含むビデオクリップを読み込むことができます。クリップには、モノラル（オーディオチャンネル 1 つ）、ステレオ（オーディオチャンネル 2 つ）、5.1 サラウンド（オーディオチャンネル 5 つと低域補強オーディオチャンネル 1 つ）など、異なるチャンネル数のクリップも混在して使用することができます。

オーディオクリップはプロジェクトに読み込み、シーケンスに追加して、ビデオクリップと同じように編集することができます。オーディオをシーケンスに追加する前に、ソースモニタでオーディオクリップの波形を表示し、トリミングしておくこともできます。タイムラインまたはエフェクトコントロールパネルでオーディオトラックのボリューム設定やパン／バランス設定を直接調整したり、オーディオミキサーを使用してリアルタイムでミキシング調整したりできます。シーケンス内のオーディオクリップにエフェクトを追加することもできます。複数のトラックを使用する複雑なミキシングが必要になりそうな場合は、サブミックストラックやシーケンスをネストしてトラックを構成することも検討します。

 Adobe Audition 2.0 を使用している場合には、「Adobe Audition で編集」コマンドを使用し、オーディオファイルを Adobe Audition に渡して、より詳細な編集を行うことができます。

### 関連項目

175 ページの「オーディオの録音について」

177 ページの「ゲインおよびボリュームの調整」

165 ページの「オーディオクリップのチャンネルについて」

135 ページの「サンプルベースのオーディオのインポイントとアウトポイントの設定」

192 ページの「Adobe Audition でのオーディオの編集について」

### シーケンス内のオーディオトラックについて

Adobe Premiere Pro では、次のオーディオトラックを任意に組み合わせてシーケンスで使用することができます。

**モノラル** オーディオチャンネルを 1 つ保持します。

**ステレオ** オーディオチャンネルを 2 つ保持します。（左、右）。

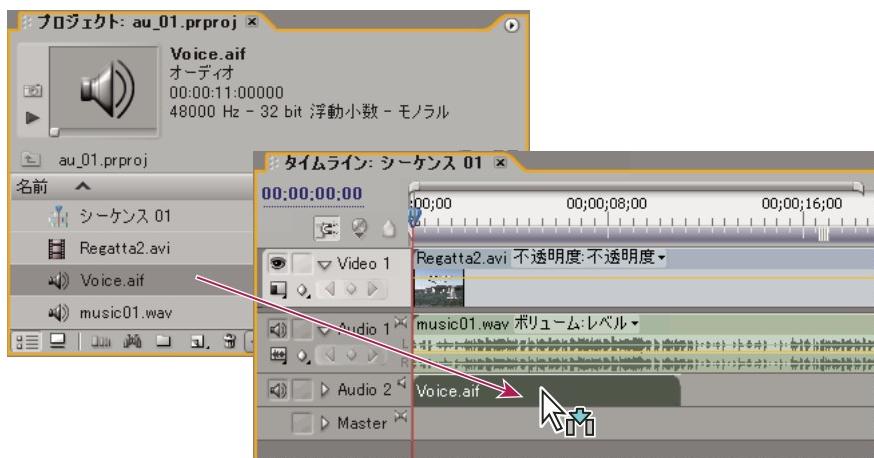
**5.1** 前方用のオーディオチャンネルを 3 つ（左、中央、右）、後方またはサラウンド用のオーディオチャンネルを 2 つ（左、右）、低域補強（LFE）オーディオチャンネルを 1 つ保持します。LFE はサブウーファースピーカーに出力されます。

必要に応じて、トラックはいつでも追加または削除できます。トラックは 1 度作成したら、トラックで使用するチャンネル数を変更することはできません。シーケンスは必ずマスタートラックを含んでいます。マスタートラックは、シーケンスに含まれているすべてのトラックを組み合わせた出力の制御をします。マスタートラックの形式は、プロジェクト設定ダイアログボックスの「シーケンス初期設定」オプション（プロジェクト／プロジェクト設定／シーケンス初期設定）で指定します。プロジェクト設定ダイアログボックスで、シーケンスのオーディオトラック数とオーディオトラックのチャンネル数の初期設定も指定します。

シーケンスのオーディオは、2 種類のトラック（オーディオトラックとサブミックストラック）に分けられます。通常のオーディオトラックには実際の音声が含まれています。サブミックストラックは、サブミックストラックにルーティング

されたトラックの信号を組み合わせて出力します。サブミックストラックは、ミキシングやエフェクトの管理に用いると効果的です。

新規のシーケンスを作成すると、最初は初期設定のオーディオトラック数しかありませんが、必要に応じて、Adobe Premiere Pro は新しいオーディオトラックを自動的に作成します。自動的にトラックが追加されるので、重ねるオーディオクリップ数がシーケンスで使用可能なトラック数を超える場合や、オーディオクリップのチャンネル数が初期設定のオーディオトラックのチャンネル数と一致しない場合など、メニューから新たにトラックを追加する必要がなく効率的です。



クリップをタイムラインパネルにドラッグすると、クリップのチャンネル形式と一致するように新しいオーディオトラックが自動的に作成されます。

## 関連項目

22 ページの「一般設定」

183 ページの「サブミックスの操作」

104 ページの「トラックを追加するには」

105 ページの「トラックを削除するには」

105 ページの「トラック名を変更するには」

## オーディオクリップのチャンネルについて

クリップには、オーディオチャンネル 1 つ（モノラル）、左右用にオーディオチャンネル 2 つ（ステレオ）、オーディオサラウンド用に 5 つのオーディオチャンネルと 1 つの低域補強オーディオチャンネル（5.1 サラウンド）を含むことができます。これらのクリップは任意に組み合わせてシーケンス内で使用することができますが、最終的にすべてのオーディオは、マスタートラックのトラック形式（モノラル、ステレオまたは 5.1 サラウンド）にミキシングされます。

Adobe Premiere Pro では、オーディオクリップのトラック形式（オーディオチャンネルのグループ化）を変更できます。例えば、ステレオまたは 5.1 サラウンドクリップ内の個々のチャンネルのオーディオに異なるオーディオエフェクトを適用したいとします。ステレオまたは 5.1 サラウンドクリップのクリップが、シーケンスに追加されたときに各オーディオチャンネルが別々のモノラルトラックに配置されるようにすることができます。

**注意：**マスタークリップのトラック形式を変更できるのは、クリップをシーケンスに追加する前だけです。

Adobe Premiere Pro では、クリップのオーディオチャンネルの出力チャンネルまたはトラックをマップし直すことができます。例えば、ステレオクリップの左チャンネルオーディオをマップし直して、右チャンネルに出力することができます。

## 関連項目

103 ページの「オーディオトラックにオーディオ波形を表示／非表示にするには」

172 ページの「オーディオクリップのチャンネルを分割するには」

171 ページの「オーディオチャンネルのマッピング」

## オーディオトラックおよびクリップのミキシング

ミキシングとは、シーケンス内のオーディオを構成する音を合成したり調整することです。シーケンスには、1つまたは複数のオーディオトラックに複数のオーディオクリップを使用することができます。オーディオをミキシングする操作は、シーケンスのさまざまな段階で適用することができます。例えば、あるクリップを特定のオーディオレベルに設定し、そのクリップを含むトラックに別の値を適用することができます。また、実際にネスト化されているシーケンスのトラックに、ソースシーケンスのトラックに適用されているボリュームの変更およびエフェクトが既に含まれていてもかまいません。最終的なミキシングでは、こうしたすべてのレベルに適用されている値が組み合わされて適用されます。

クリップまたはそのクリップを含むトラックにエフェクトを適用して、オーディオクリップを変更することができます。エフェクトは計画的かつ論理的に適用し、同じクリップに必要以上の設定や矛盾する設定が適用されないようにしてください。

## 関連項目

70 ページの「アナログソースを録音するには」

187 ページの「クリップへのオーディオエフェクトの適用」

## オーディオ処理の順序

シーケンスを編集すると、オーディオは以下の順序で処理されます。

- クリップ／オーディオオプション／オーディオゲインを使用してクリップに適用されたゲイン調整
- クリップに適用されたエフェクト
- トラック設定（プリフェーダーエフェクト、プリフェーダーセンド、ミュート、フェーダー、メーター、ポストフェーダーエフェクト、ポストフェーダーセンド、パン／バランスポジションの順序で処理されます）
- トラック出力ボリューム（オーディオミキサーの左から右、オーディオトラックからサブミックストラック、最後にマスター トラックという順序で処理されます）

**注意：**初期設定のシグナルパスは、センドを使用したり、トラックの出力設定を変更したりすることで変更が可能です。

## 関連項目

184 ページの「トラックをサブミックスへセンドするには」

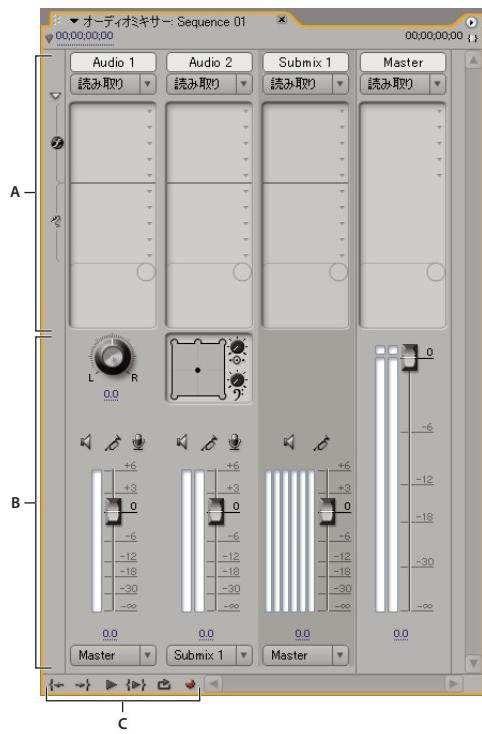
## オーディオワークスペース

Adobe Premiere Pro には、あらかじめオーディオ操作がしやすいように各パネルが配置された、オーディオワークスペースが用意されています。

ワークスペースを使用するには、ウィンドウ／ワークスペース／オーディオを選択します。

 パネル構成は自由に変更することができます。ウィンドウ／ワークスペース／ワークスペースを保存を選択すると、変更した構成を独自のワークスペースとして保存することができます。「保存」ボタンをクリックする前に、ワークスペースを保存ダイアログボックスにワークスペースの名前を入力してください。

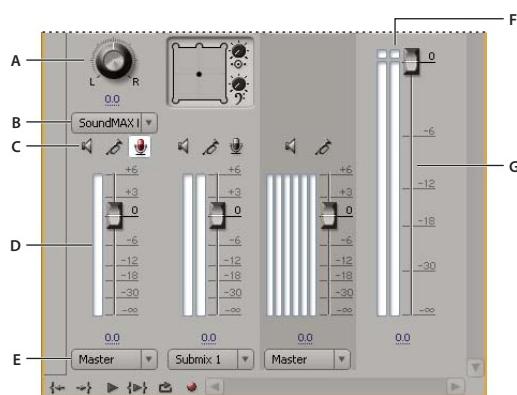
## オーディオミキサー



オーディオミキサー

A. トラック領域 B. コントロール領域 C. 再生コントロール

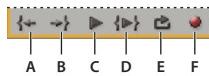
オーディオミキサーでは、オーディオトラックを聴いたり、ビデオトラックを表示しながら設定を調整することができます。オーディオミキサーの各トラックはタイムラインに表示されているアクティブシーケンスのトラックに対応しており、タイムラインのオーディオトラックをオーディオコンソール形式のレイアウトで表示します。各トラックの名前はオーディオミキサーの上部に表示され、名前をクリックするとトラック名を変更することができます。また、オーディオミキサーを使用すると、オーディオをシーケンスのトラックに直接録音することもできます。



オーディオミキサー

A. パン／バランスコントロール B. トラック入力チャンネル C. トラックをミュート／ソロトラック／このトラックに録音ボタン D. VU メーターおよびフェーダー E. トラック出力設定 F. クリッピングインジケータ G. マスター VU メーターおよびフェーダー

初期設定では、オーディオミキサーにはすべてのオーディオトラックとマスターフェーダーが表示され、VU メーターで出力信号レベルがモニタできます。オーディオミキサーに表示されるのはアクティブシーケンスのトラックのみで、プロジェクト全体のトラックが表示されるわけではありません。複数のシーケンスで構成されたマスター項目を作成する場合はマスターシーケンスを作成して、ほかのシーケンスをそこにネストします。



A. インポイントへ移動 B. アウトポイントへ移動 C. 再生／停止 D. インからアウトへ再生 E. ループ F. 録音

オーディオミキサー全体が表示されない場合や、マスターフェーダーが画面の中に収まっていない場合でも、當時オーディオをモニタするために別にオーディオマスターメーターパネルを開いたりワークスペースの任意の場所にドッキングしたりすることができます。オーディオマスターメーターパネルは、オーディオミキサーのマスターメーターのオーディオ表示を反映します。キャップチャパネル、ソースモニタ、リファレンスマニタからのオーディオ出力を表示するわけではありません。

オーディオミキサーから VST プラグインエフェクトをトラックに適用する場合は、エフェクトとセンドの設定領域でエフェクトを選択した後、ダブルクリックすると、オプションコントロールを持つ別の VST エディタウィンドウが開きます。



A. タイムコード B. オートメーションモード C. エフェクト D. センド E. エフェクトまたはセンドのオプション F. ウィンドウメニュー G. イン／アウトプログラムデュレーション H. トラック名

## 関連項目

70 ページの「アナログソースを録音するには」

189 ページの「VST エフェクトの操作」

### オーディオミキサーを変更するには

❖ オーディオミキサーメニューから次のいずれかを選択します。

- 特定のトラックの表示／非表示を切り替えるには、トラックの表示切替メニューを選択します。表示するトラックを示すチェックボックスをオンにして、「OK」をクリックします。
- VU メーターに、Adobe Premiere Pro のトラックレベルではなくハードウェア入力レベルを表示するには、「メータ入力のみ」を選択します。このオプションが選択されている場合でも、録音中でないすべてのトラックを Adobe Premiere Pro でモニタすることができます。
- 時間をビデオフレーム単位ではなくオーディオ用の詳細な単位で表示するには、「オーディオユニット」を選択します。表示単位をオーディオサンプルまたはミリ秒に切り替える場合は、プロジェクト／プロジェクト設定／一般を選択して、表示されるダイアログボックスの「表示形式」オプションを変更します。「オーディオサンプル」オプションを使用すると、オーディオミキサー、プログラムパネルおよびタイムラインパネルでの時間表示が変更されます。
- エフェクトとセンドの設定領域を表示するには、オーディオミキサーの左側にあるエフェクトとセンドの表示／非表示の矢印をクリックします。エフェクトまたはセンドを追加するには、エフェクトとセンドの設定領域でエフェクトの選択または送り先の選択用の下向きの矢印をクリックし、表示されるポップアップメニューから選択します。

**注意：**表示されるべきトラックが見えない場合、オーディオミキサーの表示部分の外側に隠れている可能性があります。オーディオミキサーのサイズを大きくするか、横方向にスクロールしてください。

**オーディオミキサーで特定のトラックをモニタするには**

❖ モニタするトラックのソロトラックボタンをクリックします。

ソロトラックボタンをオンにしたトラックのみが、再生されます。

**注意：**トラックをミュートボタンを使用すると、そのトラックをミュートすることができます。ただし、編集中に音声を出力するトラックを制御する場合は、タイムラインウィンドウのスピーカーアイコンを使用してください。トラックをミュートボタンは、自動制御用として解除しておくことをお勧めします。

**オーディオマスターメーターパネルを開くには**

❖ ウィンドウ／オーディオマスターメーターを選択します。

**オーディオデータの表示**

さまざまなクリップやトラックのオーディオ設定の表示および編集を行うために、Adobe Premiere Pro では同じオーディオデータを複数のビューで表示することができます。トラックやクリップのボリュームまたはエフェクトの値は、オーディオミキサーおよびタイムラインパネルで表示および編集することができます。その用途の場合は、タイムラインパネルの設定が「トラックキーフレームを表示」または「トラックボリュームを表示」である必要があります。

また、タイムラインパネルのオーディオトラックには、時間の経過に従ってクリップのオーディオを表した波形が表示されます。波形の高さは、オーディオの振幅（音の大きさや小ささ）を示します。波形が大きいほど、オーディオの音量が大きいことを意味します。オーディオトラックの波形表示は、クリップ内の特定のオーディオを見つけるのに便利です。

波形を表示するには、オーディオトラック名の横にある三角形をクリックして、オーディオトラックを展開します。



三角形をクリックするとオーディオトラックが展開され、オーディオ波形が表示されます。

**関連項目**

167 ページの「オーディオ ミキサー」

99 ページの「タイムラインビューアについて」

**オーディオクリップを表示するには**

タイムラインパネルでは、オーディオクリップのボリューム、ミュートまたはパンの時間的な変化を示すグラフと波形を表示することができます。また、オーディオクリップはソースモニタでも表示することができます。ソースモニタは、インポイントおよびアウトポイントを正確に設定する場合に使用すると便利です。シーケンスを表示する時間単位は、フレーム単位ではなくオーディオ用の詳細な単位で表示することもできます。これはオーディオをフレームより細かい単位で編集する場合に必要です。

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- タイムラインパネルでクリップのオーディオ波形を表示するには、オーディオトラック名の左側にある右向きの三角形をクリックし、トラック出力の切り替えアイコン の下にある表示形式を設定アイコン をクリックします。表示されるメニューから「波形を表示」を選択します。
- タイムラインパネルに表示されているオーディオクリップをソースモニタに表示するには、そのクリップをダブルクリックします。
- プロジェクトパネルに表示されているオーディオクリップをソースモニタに表示するには、そのクリップをソースモニタにドラッグします。クリップにビデオおよびオーディオが含まれている場合は、オーディオとビデオ使用の切り替えボタンをオーディオ使用アイコン が表示されるまで繰り返しクリックします。

**時間をオーディオ用の詳細な単位で表示するには**

❖ オーディオミキサー、プログラムモニタ、ソースモニタまたはタイムラインパネルで、パネルメニューから「オーディオユニット」を選択します。

 タイムラインパネルにオーディオ波形が表示されている状態でボリュームレベルを詳細に表示したい場合は、トラックの高さを高くします。時間をより詳細に表示するには、オーディオユニットを使用します。

## 簡単なオーディオ調整

Adobe Premiere Pro のオーディオミキサーにはあらゆる機能が用意されていますが、一部の機能で十分な場合があります。例えば、DV フッテージから一緒にキャプチャしたビデオとオーディオを使用してラフカットを作成し、ステレオトラックとして出力する場合です。このような場合、以下のガイドラインに従ってください。

- まず、オーディオミキサーのマスターメーターとボリュームフェーダーを使用します。レベルが 0 dB を下回っていたり上回っていた場合（赤いクリッピングインジケータが点灯します）、必要に応じてクリップまたはトラックのレベルを調節します。
- トラックを一時的にミュートするには、オーディオミキサーのトラックをミュートボタンまたはタイムラインパネルのトラック出力の切り替えアイコン  を使用します。一時的に別のすべてのオーディオトラックをミュートするには、オーディオミキサーのソロトラックボタンを使用します。
- どのようにオーディオを調整する場合でも、変更内容を適用する範囲（トラック全体またはクリップ）に注意します。オーディオトラックとオーディオクリップでは編集方法が異なります。
- オーディオミキサーメニューの「トラックの表示切り替え」を使用すると、必要な情報のみを表示して画面領域を節約することができます。エフェクトおよびセンドを使用しない場合は、オーディオミキサーの左端にある三角形をクリッキーして非表示にすることができます。

## 関連項目

177 ページの「ゲインおよびボリュームの調整」

166 ページの「オーディオトラックおよびクリップのミキシング」

## クリップ、チャンネルおよびトラックの操作

### クリップからオーディオを抽出するには

オーディオを含むクリップからオーディオを抽出して、プロジェクトの新しいオーディオマスタークリップを生成することができます。オリジナルのマスタークリップは保持されます。オリジナルのマスタークリップに対して行ったソースチャンネルマッピング、ゲイン、速度、デュレーション、およびフッテージの変換などのあらゆる調整は、新たに抽出したオーディオクリップに適用されます。

1 プロジェクトパネルで、オーディオを含む、1つまたは複数のクリップを選択します。

2 クリップ／オーディオオプション／オーディオを抽出を選択します。

抽出されたオーディオを含む、新しいオーディオファイルが生成されます。抽出された新しいオーディオクリップはファイル名の最後に「抽出」と追加されます。

### シーケンス内のオーディオをレンダリングして置き換えるには

様々な調整を加えたシーケンス内のオーディオクリップを、新しくレンダリングして生成したオーディオクリップに置き換えることができます。新しいオーディオクリップには、オリジナルのシーケンスクリップに適用された編集結果とエフェクトが含まれます。オリジナルのシーケンスクリップがトリミングされている場合、新しいクリップも、オリジナルのマスタークリップが持つデュレーション全体ではなく、トリミングされたオーディオ部分のみのデータになります。

1 シーケンス内のオーディオクリップを選択します。

2 クリップ／オーディオオプション／レンダリングして置き換えを選択します。

新しいオーディオクリップが作成され、選択したオーディオクリップと置き換えられます。プロジェクトパネルのマスタークリップ（オーディオクリップまたはオーディオを含むビデオクリップ）は、変更されません。

## オーディオチャンネルのマッピング

クリップがシーケンスに追加されたり、ソースモニタで表示されたりする場合に、クリップのオーディオがどのようにチャンネルおよびオーディオトラックにマップされるかを定義することができます。マッピングは、「ソースチャンネルマッピング」コマンドを使用してプロジェクトパネルのクリップに適用されます。このコマンドは複数のマスタークリップに適用できます。このコマンドを適用すると、以下のコントロールをソースチャンネルマッピングダイアログボックスで使用することができます。

**トラック形式** クリップのオーディオチャンネルがグループ化されるトラックの種類（モノラル、ステレオ、モノラルをステレオとして処理、5.1）を定義します。マスタークリップのトラック形式をステレオまたは5.1からモノラルに変更する場合、各チャンネルは個別のモノラルトラックにマップされます。クリップをシーケンスに追加すると、クリップ同士がリンクしたモノラルトラックが配置されます。複数クリップのリンクについて詳しくは、173ページの「複数のオーディオクリップのリンク」を参照してください。

**有効** オーディオソースチャンネルを有効または無効にします。クリップをシーケンスに追加すると、有効なチャンネルだけがタイムラインパネルに追加されます。ソースチャンネルを無効にすると、出力チャンネルが別のソースチャンネルに切り替えられるのを防ぐこともできます。

**ソースチャンネル** クリップのオーディオのオリジナルのチャンネルを一覧表示します。

**トラック** タイムラインパネルに各チャンネルが配置される順番を示します。

**注意：**「トラック」に表示される番号は、実際のオーディオトラック番号と必ずしも一致しません。

**チャンネル** ソースチャンネルがマップされるチャンネルの種類を定義します。

**再生ボタンおよびスライダ** 選択したソースチャンネルのオーディオをプレビューすることができます。ソースチャンネルは、有効か無効かに関係なくプレビューすることができます。「ソースチャンネルマッピング」コマンドを複数のマスタークリップに適用している場合、再生ボタンおよびスライダは使用できません。

ソースオーディオチャンネルのマップは、クリップをシーケンスに追加する前に行う必要があります。既にシーケンスに追加されているマスタークリップに「ソースチャンネルマッピング」コマンドを適用する場合、ソースチャンネル間で切り替えが可能なのは出力トラックとチャンネルのみです。トラック形式と有効の設定を変更することはできません。これは、マスタークリップの構成が、既にシーケンス内にあるマスタークリップのインスタンスと同期しなくなることを防ぎます。

### クリップ内のオーディオチャンネルをマップするには

Adobe Premiere Pro では、クリップのオーディオをどのようにオーディオトラックのチャンネルにマップするかを指定できます。

**1** プロジェクトパネルでオーディオを含む1つまたは複数のクリップを選択し、クリップ／オーディオオプション／ソースチャンネルマッピングを選択します。

**注意：**複数のオーディオクリップを選択している場合は、選択したすべてのクリップのトラック形式が同じである必要があります。

**2** ソースチャンネルマッピングダイアログボックスで、次のいずれかの操作を行います。

- オーディオを別のトラック形式にマップするには、目的の形式（モノラル、ステレオ、モノラルをステレオとして処理、5.1）をクリックします。
- オーディオチャンネルを有効または無効にするには、ソースチャンネルの「有効」オプションをオンまたはオフにします。クリップをシーケンスに追加すると、有効なチャンネルだけがタイムラインパネルに追加されます。
- ソースチャンネルを別の出力トラックまたはチャンネルにマップするには、あるソースチャンネル行から別のソースチャンネル行にトラックまたはチャンネルアイコンをドラッグします。2つのソースチャンネルの出力チャンネルまたはトラックが切り替えられます。

**注意：**マップし直されたソースチャンネルを含むクリップをエフェクトコントロールパネルで表示すると、トラックは昇順で表示されますが、関連付けられるソースチャンネルは、マッピングによって決定されます。

- ソースチャンネルが 6 つ未満の場合に、5.1 サラウンドオーディオの出力チャンネルにマップするには、ソースチャンネルを別のソースチャンネルアイコンにドラッグするか、ソースチャンネルが目的の出力チャンネルにマップされるまで、5.1ch チャンネル位置を示すチャンネルアイコンをクリックします。
- チャンネルのオーディオをプレビューするには、ソースチャンネルを選択して、再生ボタンをクリックするか、スライダを使用します。

3 「OK」をクリックして、ソースチャンネルマッピングをクリップのオーディオに適用します。

#### ソースオーディオチャンネルをマップするときのトラック形式

**モノラル** クリップをシーケンスに追加したときに、各チャンネルが独立した個別のモノラルオーディオトラックに配置されるようにソースオーディオチャンネルをマップします。モノラルトラック形式は、任意の数のオーディオチャンネルを含むクリップに適用できます。

**ステレオ** クリップをシーケンスに追加したときに、ペアのチャンネルが個別のステレオオーディオトラックに配置されるようにソースオーディオチャンネルをマップします。ステレオトラック形式は、任意の数のオーディオチャンネルを含むクリップに適用できますが、クリップに偶数個のチャンネルが含まれていない場合には、クリップをシーケンスに追加するときにオーディオを持たないチャンネルが作成され、余分な最後のチャンネルと組み合わされます。

**モノラルをステレオとして処理** クリップをシーケンスに追加したときに、各チャンネルが個別のステレオオーディオトラックに配置されるようにソースオーディオチャンネルをマップします。このとき、モノラルソースチャンネルからオーディオが複製され、ステレオトラックの右および左チャンネルに配置されます。モノラルをステレオとして処理トラック形式は、任意の数のオーディオチャンネルを含むクリップに適用できます。

**5.1** クリップをタイムラインパネルに追加したときに、6 チャンネルの 1 つまたは複数のグループが個別の 5.1 サラウンドオーディオチャンネルに配置されるようにソースオーディオチャンネルをマップします。ソースチャンネルの数が 6 の倍数でない場合には、クリップをタイムラインパネルに追加するときに、オーディオを持たない 5.1 サラウンドオーディオトラックが不足しているチャンネル数分、作成されます。

#### 関連項目

176 ページの「オーディオ出力マッピング」

#### オーディオクリップのチャンネルを分割するには

「モノラルクリップに分割」コマンドを使用すると、クリップのステレオまたは 5.1 サラウンドオーディオからモノラルオーディオクリップが作成できます。ステレオクリップを分割すると、各チャンネルが 1 つのチャンネルに対応した 2 つのモノラルオーディオクリップが作成されます。5.1 サラウンドクリップを分割すると、5 チャンネルに LFE チャンネルを加えた 6 つのモノラルオーディオクリップが作成されます。また、オリジナルのマスタークリップは常に保持されます。

- プロジェクトパネルで、ステレオまたは 5.1 サラウンドオーディオを含むクリップを選択します。
- クリップ／オーディオオプション／モノラルクリップに分割を選択します。

作成されたファイルには、オリジナルのクリップ名にチャンネル名が付けられたファイル名が付けられます。例えば、Zoom という名前のステレオオーディオクリップを分割すると、ファイル名は Zoom 左 および Zoom 右になります。

 「モノラルクリップに分割」コマンドでは、リンクされたクリップは作成されません。リンクされたモノラルクリップを作成する場合は、「ソースチャンネルマッピング」コマンドを使用します。

#### 関連項目

173 ページの「複数のオーディオクリップのリンク」

#### モノラルクリップをステレオとして使用するには

モノラルオーディオクリップをステレオクリップとして使用することができると便利な場合があります。「ソースチャンネルマッピング」機能を使用すると、モノラルクリップをステレオチャンネルに適用することができます。

- プロジェクトパネルでモノラルクリップを選択します。

**2** クリップ／オーディオオプション／ソースチャンネルマッピングを選択します。

**3** ソースチャンネルマッピングダイアログボックスで、「モノラルをステレオとして処理」を選択します。

**重要:** この用途での「ソースチャンネルマッピング」コマンドは、クリップをタイムラインパネルに追加する前に、プロジェクトパネル内で適用する必要があります。モノラルオーディオトラックとして使用されているクリップインスタンスをステレオに変換することはできません。

## 複数のオーディオクリップのリンク

Adobe Premiere Pro では、1つのビデオクリップを複数のオーディオクリップにリンクしたり、オーディオクリップ同士をリンクしたりすることができます。リンクされたクリップは、タイムラインパネルで移動やトリミングを行っても同期されたままになります。ボリュームエフェクトやパンエフェクトなどのオーディオエフェクトを、リンクされたクリップのすべてのチャンネルに適用することができます。リンクされたクリップの1つだけを移動するような編集をすると、クリップが同期しなくなることを示す非同期情報が表示されます。



クリップが同期していない場合に表示される、非同期情報。

**注意:** クリップのリンクには、1つのビデオクリップのみ使用することができます。

複数のクリップをリンクさせるには、オーディオクリップのチャンネルの種類が同じで、各クリップが異なるトラック上にある必要があります。ビデオクリップにリンクされているオーディオクリップのように、クリップが既にリンクされている場合は、再度複数のクリップにリンクさせる前にそれらのリンクを解除する必要があります。

シーケンス内のオーディオクリップをリンクする場合は、マスタークリップではなく、そのインスタンスのみがリンクされます。プロジェクトパネル内のオリジナルのマスタークリップは、影響されません。

複数のクリップがリンクしている場合でも、ソースモニタで表示およびトリミングすることができます。リンク内のトラックを表示するには、トラックポップアップメニューから選択します。ソースモニタでは、一度に1つのチャンネルだけを表示したり再生したりすることができます。リンクされたクリップにマーカーが含まれている場合、ソースモニタのタイムラインには、表示されているトラックのマーカーのみが示されます。ソースモニタに複数のクリップのリンクを表示している場合は、オーバーレイボタンまたはインサートボタンを使用して、リンクされたクリップをタイムラインパネルへ別々のトラックとして追加することができます。



ソースモニタでの複数のクリップがリンクしている場合のトラックの選択

エフェクトコントロールパネルには、リンクされているすべてのビデオトラックおよびオーディオトラックが、トラック別にグループ分けされた適用済みのエフェクトとともに表示されます。エフェクトパネルのエフェクトを、エフェクトコントロールパネルの特定のグループに適用することができます。



複数のクリップがリンクしている場合のオーディオトラックに適用されたエフェクトは、エフェクトコントロールに表示されます。

## 関連項目

136 ページの「タイムラインパネルでのビデオクリップとオーディオクリップのリンク」

174 ページの「ソースモニタでクリップのリンクを編集するには」

### タイムラインパネルでオーディオクリップをリンクするには

タイムラインパネルでは、複数のオーディオクリップを1つのビデオクリップにリンクしたり、オーディオクリップ同士をリンクすることができます。タイムラインパネルにあるマスタークリップのインスタンスのみをリンクする点に注意してください。プロジェクトパネルのオリジナルのマスタークリップが、リンクされるわけではありません。

**1** (オプション) 必要に応じて、ビデオとオーディオがリンクされているクリップを選択して、クリップ／リンク解除を選択します。

**注意：**ビデオクリップを複数のオーディオクリップにリンクする場合は、まずそのクリップのオリジナルのビデオトラックとオーディオトラックのリンクを解除しておく必要があります。ここでリンクの解除をしておかないと、クリップのグループ化しかできません。

**2** タイムラインパネル内の個別のトラック上の複数のオーディオクリップを、Shift キーを押しながらクリックして選択します。

すべてのオーディオクリップは、同じトラック形式（モノラル、ステレオまたは 5.1 サラウンド）にする必要があります。

**3** クリップ／リンクを選択します。

## 関連項目

124 ページの「クリップをグループ化するには」

### ソースモニタでクリップのリンクを編集するには

**1** タイムラインパネルで、リンクしているクリップをダブルクリックします。

**2** トラックメニューからトラックを選択して、特定のチャンネルを表示します。

**3** (オプション) トラックのインポイントとアウトポイントを指定します。

特定のトラックのインポイントとアウトポイントを指定すると、同等のトリミングが、残りのリンクされたトラックのインポイントとアウトポイントに適用されます。リンクされたトラックのデュレーションが異なる場合は、インポイントとアウトポイントは違うものになります。リンクされたクリップのインポイントとアウトポイントが同じになるのは、ディレーションが等しい場合だけです。

## 関連項目

173 ページの「複数のオーディオクリップのリンク」

# オーディオの録音

## オーディオの録音について

Adobe Premiere Pro では、タイムラインパネルに直接録音することができます。新規にシーケンスを作成してオーディオトラックに録音することができれば、既存のシーケンスのオーディオトラックに録音することも可能です。録音したオーディオはオーディオクリップとして保存され、プロジェクトに追加されます。

オーディオを録音する前に、コンピュータにサウンド入力があることを確認します。Adobe Premiere Pro は、ASIO (Audio Stream Input Output) デバイスをサポートしています。スピーカー、マイクケーブル、ブレイクアウトボックス接続用のコネクタを備えた ASIO デバイスが数多くあります。

サウンド入力デバイス接続用の ASIO デバイスがコンピュータに組み込まれている場合には、Windows XP でサウンドデバイスの設定と入力ボリュームレベルオプションが正しく設定されていることを確認します。詳しくは、オペレーティングシステムのヘルプを参照してください。

Adobe Premiere Pro で、オーディオハードウェアの環境設定で初期設定のデバイスオプションを設定して、録音時に使用する入力チャンネルを指定します。

サウンド入力デバイスを接続し、すべての準備が整ったら、Adobe Premiere Pro のオーディオミキサーを使用してオーディオを録音することができます。オーディオミキサーを使用して、モニタするレベルを調整します。オーディオクリップが録音したオーディオから作成され、タイムラインパネルとプロジェクトパネルの両方に追加されます。

## 関連項目

175 ページの「オーディオを録音するには」

69 ページの「アナログオーディオのデジタイズ」

## 録音用の入力チャンネルを準備するには

トラックの録音を有効になると、環境設定のオーディオハードウェアダイアログボックスで指定した初期設定のデバイスチャンネルから、トラックに録音することができます。このダイアログボックスに表示される「ASIO 設定」ボタンをクリックすると、コンピュータに接続されているオーディオ入出力を設定することができます。サブミックスおよびマスター トラックには、常にシーケンス内のトラックのオーディオが入力されるので、このトラックに録音機能を使用することはできません。

◆ 編集／環境設定／オーディオハードウェアを選択して、次のオプションを設定します。

**初期設定のデバイス** Adobe Premiere Pro の入出力にルーティングするオーディオデバイスを指定します。オーディオデバイス用の ASIO ドライバを選択します。サウンドカード用として製造元から提供された ASIO ドライバがない場合には、「Premiere Pro Windows Sound」を選択してください。デバイスを使用するには、Windows に最新ドライバが正しくインストールされている必要があります。また、ステレオを 2 チャンネル以上入力する場合、または 5.1 サラウンドオーディオをモニタする場合は、使用するデバイスドライバが ASIO (Audio Stream Input Output) 規格に準拠している必要があります。準拠していない場合は、接続されているハードウェアの入出力数にかかわらず、使用可能な入出力はステレオのみになります。

**ASIO 設定** 選択したデバイスの ASIO 設定を指定します。ダイアログボックスに表示される設定は、使用するデバイスおよびドライバによって指定されているものであり、Adobe Premiere Pro で行った設定ではありません。詳しくは、使用する ASIO デバイスおよびドライバのマニュアルを参照してください。

## オーディオを録音するには

コンピュータのオーディオハードウェアを適切に設定し、入力オーディオデバイスを Premiere Pro の環境設定でオーディオハードウェアで指定したら、オーディオを録音することができます。

1 入力デバイス（マイクまたはその他のオーディオデバイス）がコンピュータに正しく接続されていることを確認します。

**2** (オプション) 録音中にオーディオをミュートにするには、編集／環境設定／オーディオを選択し、環境設定ダイアログボックスの「タイムラインへの録音中に入力をミュート」オプションを選択します。「OK」をクリックして環境設定ダイアログボックスを閉じます。

**3** オーディオミキサーで、オーディオを録音するトラックのこのトラックに録音アイコン  をクリックします。

**重要:** 録音するオーディオに適したトラック形式が選択されていることを確認します。例えば、マイクで音声など、チャネルが1つしかないオーディオを録音する場合は、モノラルオーディオトラックに録音する必要があります。

**4** トラック入力チャンネルポップアップメニューから録音する入力チャンネルを選択します。

**注意:** トラック入力チャンネルポップアップメニューは、このトラックに録音アイコンをクリックすると表示されます。

**5** 複数のトラックを録音する場合は、必要に応じて手順3と4を繰り返します。

**6** (オプション) 新しいシーケンスを作成します。

**注意:** 既存のシーケンスに録音することもできます。既存のシーケンスへ録音する場合は、ナレーションを録音する場合などシーケンスの再生を見ながら音声を録音したい場合にとても便利です。既存のシーケンスにナレーションを録音する場合は、オーディオミキサーで、録音しようとしているトラックのソロトラックアイコン  をクリックすることをお勧めします。このアイコンをクリックすると、ほかのオーディオトラックはすべてミュートされます。

**7** (オプション) 録音しようとしているオーディオトラックを選択します。

**8** (オプション) 入力デバイスのレベルを調整して、録音レベルを適切に設定します。

**9** オーディオミキサーの下部にある録音アイコン  をクリックして、オーディオミキサーを録音モードにします。

**10** 再生ボタン  をクリックして録音を開始します。

**11** 必要に応じて、レコード中にトラックボリュームのスライダを上(音を大きくする)または下(音を小さくする)に調整して、目的のモニタレベルを維持します。

オーディオがクリップされると、VUメーターの上部の赤いインジケータが点灯します。オーディオレベルがクリッピングの発生しないレベル内におさまるように録音してください。通常、音の大きいオーディオの音域を0dB付近、音の小さいオーディオを-18dB付近にします。

**12** 停止アイコン  をクリックして録音を停止します。

録音されたオーディオは、オーディオトラックにインスタントクリップとして、またプロジェクトパネルにマスタークリップとして表示されます。いつでもプロジェクトパネルでクリップを選択し、名前を変更したり削除したりすることができます。

## 録音中に入力をミュートするには

タイムラインパネルに録音しているときにオーディオをモニタしたくない場合は、このオプションを選択します。コンピュータにスピーカーが接続されている場合に、フィードバックやエコーの発生を防ぐことができます。

**1** 編集／環境設定／オーディオを選択します。

**2** 「タイムラインへの録音中に入力をミュート」オプションを選択します。

## オーディオ出力マッピング

環境設定のオーディオ出力マッピングを使用して、各デバイスチャンネルと Adobe Premiere Pro のオーディオ出力チャンネルとの対応関係を指定できます。ステレオのアイコンおよび5.1と記載されている下に並んでいるアイコンは、現在のシーケンスのマスターオーディオトラックのチャンネル数(出力数)の対応を示しています。これは、シーケンスの作成時に指定します。モノラル信号は左右両方のスピーカーから出力されるので、モノラルシーケンスはステレオアイコンの下を使用します。

ステレオアイコン  の下にある以下のアイコンは、ステレオミックスに対するデバイスチャンネルのマッピングを示します。

 ステレオ左チャンネル

 ステレオ右チャンネル

5.1 の下にあるアイコンは、5.1 サラウンドミックスに対するデバイスチャンネルのマッピングを示します。

- 左前方チャンネル
- 右前方チャンネル
- 左サラウンドチャンネル
- 右サラウンドチャンネル
- 前方センターチャンネル
- 低域補強チャンネル

#### オーディオ出力マッピングを設定するには

- 1 編集／環境設定／オーディオ出力マッピングを選択します。
- 2 環境設定ダイアログボックスで、マッピング出力対象メニューから「Premiere Pro Windows Sound」を選択します。
- 3 オーディオソースチャンネルの出力チャンネルを変更するには、あるソースチャンネル行から別のソースチャンネル行にチャンネルアイコンをドラッグします。これにより、2つのソースオーディオチャンネルの出力チャンネルが切り替えられます。

## ボリュームレベルの調整

### ゲインおよびボリュームの調整

一般的に、ゲインの対象は、クリップの入力レベルまたはボリュームです。ボリュームの対象は、シーケンスクリップまたはトラックの出力レベルまたはボリュームです。ゲインまたはボリュームのレベルを設定すると、トラックまたはクリップ全体でのレベルを揃えたり、トラックまたはクリップのオーディオ信号が高すぎる場合や低すぎる場合に調整したりすることができます。ただし、デジタル化したときのオーディオクリップのレベルが低すぎると、ゲインまたはボリュームを上げてもノイズだけが強調されてしまうので注意してください。最適な結果を得るために、ソースオーディオの録音またはデジタル化の時点で標準的な方法にしたがって最適なレベルで録音しておく必要があります。これにより、トラックレベルの調整に集中することができます。

クリップのゲインレベルを調整するには、「オーディオゲイン」コマンドを使用します。「オーディオゲイン」コマンドは、オーディオミキサーおよびタイムラインパネルの出力レベル設定とは個別に動作しますが、その値は最終ミックスでトラックレベルと組み合わせて使用されます。

シーケンスクリップのボリュームは、エフェクトコントロールパネルまたはタイムラインパネルで調整することができます。エフェクトコントロールパネルでは、ほかのエフェクトオプションを設定するのと同じ方法でボリュームを調整します。状況や使用目的に応じてタイムラインパネルで調整する方法もあります。

トラックレベルは、オーディオミキサーまたはタイムラインパネルで制御します。トラックレベルの制御は主にオーディオミキサーで実行しますが、タイムラインパネルのオーディオトラックキーフレームを使用して制御することもできます。トラックキーフレームはミキサーのオートメーションオプションの設定を表しているので、オートメーションオプションが「読み取り」、「タッチ」または「ラッチ」に設定されている場合のみ出力に反映されます。

### 関連項目

223 ページの「キーフレームの使用を有効にするには」

190 ページの「オーディオミキサーでのオートメーションを使用したオーディオの設定」

### クリップのゲインレベルを指定するには

- 1 次のいずれかの操作を行います。
  - マスタークリップのゲインを調整して、タイムラインパネルに追加されるクリップのすべてのインスタンスが同じゲインレベルになるようにする場合は、プロジェクトパネルでマスタークリップを選択します。

- シーケンスに既に追加されている、マスタークリップの1つのインスタンスだけのゲインを調整する場合は、タイムラインパネルでクリップを選択します。

2 クリップ／オーディオオプション／オーディオゲインを選択します。

3 次のいずれかの操作を行い、「OK」をクリックします。

- ゲインの値を入力します（0.0 dBが、クリップのオリジナルのゲインに相当します）。

- 「ノーマライズ」ボタンをクリックして、クリップのオーディオゲインを自動的に調整します。クリップのレベルがチェックされ、クリップの最大信号が最高レベル（0 dB）を超えて歪まないように、オーディオの調整量が計算されます。表示される値は、自動的に適用されたゲインの量を示します。

## タイムラインパネルでボリュームを調整するには

1 オーディオトラック名のとなりの右向きの三角形をクリックして、トラックを開きます。

2 トラック名の左下にあるキーフレームを表示ボタンをクリックして、ポップアップメニューから次のいずれかを選択します。

**クリップキーフレームを表示** クリップのオーディオレベルを編集できます。

**トラックキーフレームを表示** トラックのオーディオレベルを編集できます。

3 必要に応じて次のいずれかの操作を行なって、オーディオのボリュームレベルの調整を有効にします。

- クリップのオーディオレベルを編集するには、オーディオクリップを選択し、オーディオトラックで「ボリューム：レベル」をクリックして、ポップアップメニューからボリューム／レベルを選択します。トラックで適切なクリップを編集していることを確認してください。
- トラックのオーディオレベルを編集するには、オーディオトラックで「トラック：ボリューム」をクリックして、ポップアップメニューからトラック／ボリュームを選択します。

**注意：**初期設定では、ボリューム調整は有効になっています。

4 選択ツールまたはペンツールを使用して、ボリュームレベルグラフを上（ボリュームを上げる）または下（ボリュームを下げる）に移動します。

**注意：**ボリュームエフェクトを時間に応じて変化させるには、調整を行うたびに必ず時間インジケータを移動して、キーフレームを追加します。レベルを一定にするには、時間軸上のキーフレームを1つだけにしておく必要があります。

## 関連項目

219ページの「キーフレームの操作」

177ページの「ゲインおよびボリュームの調整」

## エフェクトコントロールパネルでボリュームを調整するには

1 シーケンス内のオーディオクリップを選択します。

2 エフェクトコントロールパネルで、ボリュームのとなりの右向きの三角形をクリックします。

3 次のいずれかの操作を行います。

- レベルの値を入力します。負の値を入力するとボリュームレベルが下がり、正の値を入力するとボリュームレベルが上がります。値0.0は、調整をしない、オリジナルのクリップのボリュームレベルを表します。
- レベルのとなりの右向きの三角形をクリックしてエフェクトオプションを表示し、スライダを使用してボリュームレベルを調整します。

エフェクトコントロールパネルのクリップのタイムラインの先頭に、キーフレームが自動的に作成されます。

4（オプション）時間の経過に従ってボリュームエフェクトを変更する場合には、エフェクトコントロールパネルで時間インジケータを移動し、ボリュームレベルのグラフを調整します。

時間インジケータを移動して調整を行うたびに、新しいキーフレームが作成されます。キーフレームグラフを編集して、キーフレーム間の補間を調整することもできます。必要に応じてこの手順を繰り返します。

## 関連項目

219 ページの「キーフレームについて」

226 ページの「エフェクトコントロールパネルでキーフレームグラフを編集するには」

## オーディオミキサーでトラック出力レベルを均一に設定するには

❖ オーディオミキサーで、トラックのボリューム設定を調整します。

**注意：**オートメーションがトラックに適用されている場合、この方法を使用することはできません。トラックのオートメーションキーフレームが既に適用されていて、レベルが時間の経過とともに変化する場合は、トラックをサブミックスへ送り、サブミックスのレベルを設定することで、トラックレベルが均一になるよう調整できる場合があります。

## オーディオミキサーでトラックをミュートするには

❖ オーディオミキサーで、ミュートするトラックのスピーカーアイコン（トラックをミュートボタン）をクリックします。

**注意：**ミュートしても、エフェクトおよびセンドなどのプリフェーダーアイテムには影響しません。また、トラックをミュートボタンの状態は、オートメーションオプションの設定に影響されます。トラック単位で出力を完全にミュートする場合は、タイムラインパネルでトラックのスピーカーアイコンをクリックします。

## 関連項目

190 ページの「オーディオミキサーでのオートメーションを使用したオーディオの設定」

# オーディオトランジション

## オーディオトランジションの操作

Adobe Premiere Pro では、クリップ間にオーディオトランジションとしてクロスフェードを適用することができます。オーディオのフェードはビデオのトランジションに相当します。クロスフェードでは、同一トラック上の 2 つの隣接するオーディオクリップの間にオーディオトランジションを追加します。Adobe Premiere Pro には、コンスタントゲインおよびコンスタントパワーの 2 種類のクロスフェードが用意されています。

コンスタントゲインクロスフェードは、クリップ間のトランジションとして、一定の比率でオーディオをフェードインおよびフェードアウトします。このクロスフェードは、実際には急激に音が小さくなるように聞こえることがあります。

コンスタントパワーは、徐々に小さくなるスムーズなフェードを付加するもので、ビデオクリップ間のディゾルブトランジションに相当します。このクロスフェードは、最初のクリップでは、トランジションのオーディオを徐々に小さくし始め、トランジションの最後で急激に下げます。2 番目のクリップでは、トランジションの最初に急激にオーディオを大きくして、トランジションの最後に近付くにつれてオーディオをゆっくり上げていきます。

コンスタントパワーが初期設定のオーディオトランジションです。初期設定のオーディオトランジションを指定するには、エフェクトパネルで「コンスタントゲイン」または「コンスタントパワー」を右クリックし、コンテキストメニューから「選択したトランジションをデフォルトに設定」を選択します。

オーディオトランジションのデフォルトデュレーションを設定するには、編集／環境設定／一般を選択し、環境設定ダイアログボックスで、「オーディオトランジションのデフォルトデュレーション」の値を入力します。

## 関連項目

154 ページの「クリップの予備フレームとトランジション」

154 ページの「トランジションワークフロー」

## 2つのクリップをクロスフェードにするには

- 1 必要に応じて、タイムラインパネルの各トラック名の左側にある右向きの三角形をクリックして、クロスフェードにするオーディオトラックを展開します。
- 2 2つのオーディオトラックが隣接していることを確認します。
- 3 次のいずれかの操作を行います。
  - 初期設定のオーディオトランジションを追加するには、時間インジケータをクリップ間の編集ポイントに移動して、シーケンス／オーディオトランジションを適用を選択します。
  - 初期設定以外のオーディオトランジションを追加するには、エフェクトパネルでオーディオトランジションピンを展開し、追加するオーディオトランジションをタイムラインパネルまでドラッグします。クロスフェードを適用する2つのクリップの間の編集ポイントでマウスボタンを放します。

## クリップのオーディオにフェードインまたはフェードアウトを適用するには

- 1 オーディオトラックがタイムラインパネルで展開されていることを確認します。必要に応じて、トラック名の左側にある右向きの三角形をクリックして、クロスフェードにするオーディオトラックを展開します。
- 2 次のいずれかの操作を行います。
  - クリップのオーディオをフェードインするには、オーディオトランジションをエフェクトパネルからタイムラインパネルへドラッグし、目的のオーディオクリップのインポイントにスナップします。すでにクリップ間に適用されているトランジションアイコンをタイムラインパネルでダブルクリックし、表示されるエフェクトコントロールパネルの配置ポップアップメニューから、「クリップ B の先頭を基準」を選択してもフェードイン指定することができます。
  - クリップのオーディオをフェードアウトするには、オーディオトランジションをエフェクトパネルからタイムラインパネルへドラッグし、目的のオーディオクリップのアウトポイントにスナップします。すでにクリップ間に適用されているトランジションアイコンをタイムラインパネルでダブルクリックし、表示されるエフェクトコントロールパネルの配置ポップアップメニューから、「クリップ A の最後を基準」を選択してもフェードアウト指定することができます。

## オーディオトランジションを調整またはカスタマイズするには

- ❖ 次のいずれかの操作を行います。
- オーディオトランジションを編集するには、タイムラインパネルで編集するトランジションをダブルクリックし、エフェクトコントロールパネルでトランジションを調整します。
  - オーディオフェードまたはクロスフェードのレートを調整するには、トランジションを適用するのではなく、そのクリップのオーディオボリュームキーフレームを調整します。

## 関連項目

177 ページの「ゲインおよびボリュームの調整」

## パンおよびバランス

### パンおよびバランスについて

初期設定では、すべてのオーディオトラックはシーケンスのマスター オーディオトラックに出力されます。トラックのチャンネル数がマスターのチャンネル数と異なる場合があるので（モノラル、ステレオ、5.1 サラウンドなど）、チャンネル数の異なる別のトラックに出力されたときの動作を制御する必要があります。

パンとは、あるチャンネルから別のチャンネルに音を移動することです。パンを使用すると、マルチチャンネルトラックのオーディオチャンネルの位置情報を設定することができます。例えば、ビデオフレームの右側を車が通りすぎるシーンの場合、車の音のチャンネルをパンして、マルチチャンネルオーディオフィールドの右側から聞こえるようにすることができます。

バランスを使用すると、マルチチャンネルオーディオトラックのチャンネルを別のマルチチャンネルトラックのチャンネルに配置することができます。バランスはパンとは異なり、空間情報が複数のチャンネルに既に埋め込まれています。バランスでは、相対的な比率のみが変更されます。

**注意:** 必要に応じて、バランスオーディオエフェクトをクリップに適用して、バランスを調節することができます。この方法は、トラックでのバランス調節では不充分な場合にのみ使用してください。

オーディオトラックのチャンネル数と出力トラック（一般的にマスタートラック）のチャンネル数との関係によって、パンおよびバランスオプションをオーディオトラックに適用できるかどうかが決まります。オーディオミキサーでは、トラックに対して表示されているレベルメーターの数がそのトラックのチャンネル数を示し、各トラックの下部のトラック出力設定ポップアップメニューに出力トラックが表示されます。トラックのオーディオに対して、出力トラックでパンまたはバランスを適用することができるかどうかは、以下の条件によって異なります。

- モノラルトラックをステレオまたは5.1サラウンドのトラックに出力する場合は、パンを適用することができます。
- ステレオトラックをステレオまたは5.1サラウンドのトラックに出力する場合は、バランスを適用することができます。
- 出力トラックのチャンネル数がほかのオーディオトラックより少ない場合、出力トラックのチャンネル数に合わせてミックスダウンされます。
- オーディオトラックと出力トラックが両方ともモノラルまたは5.1サラウンドの場合、パンおよびバランスを適用することはできません。どちらの場合も、トラックは1:1対応になります。

初期設定の出力トラックはマスター・オーディオトラックですが、シーケンスにはサブミックストラックを使用することができます。サブミックストラックは別のオーディオトラックの出力先としても、マスタートラック（または別のサブミックストラック）のオーディオソースとしても使用することができます。このため、サブミックストラックを出力先とするトラックでパンまたはバランスを適用できるかどうかは、サブミックストラックのチャンネル数によって決定されます。また、サブミックストラックでパンまたはバランスを適用できるかどうかは、サブミックストラックの出力トラックのチャンネル数によって決定されます。

## 関連項目

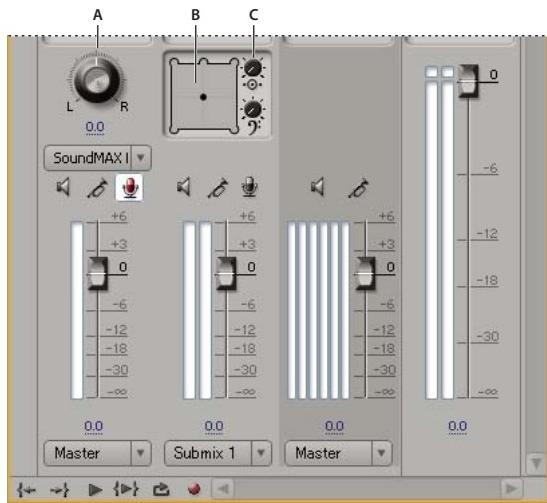
186ページの「出力先のほうがチャンネル数が少ない場合のミックスダウン」

183ページの「サブミックスの操作」

## オーディオミキサーでのパンおよびバランス

オーディオミキサーには、パンおよびバランスで使用するコントロールが用意されています。モノラルまたはステレオのトラックがステレオトラックに出力される場合は、丸いつまみが表示されます。このつまみを回すと、左右の出力チャンネルのオーディオにパンまたはバランス設定することができます。モノラルまたはステレオのトラックが5.1サラウンドトラックに出力される場合は、四角いトレイが表示されます。トレイには、5.1サラウンドオーディオにより創り出される2次元のオーディオフィールドが表示されます。トレイの内側に表示されるパック（黒い点）を移動させることにより、5つのスピーカーから出力されるオーディオに対してパンまたはバランス設定することができます。各スピーカーは、トレイの四隅および辺の上にポケットとして表されています。トレイには、5.1サラウンドオーディオトラックのセンター・チャンネルに出力する割合およびサブウーファーボリュームを変更するためのコントロールも用意されています。トラックの出力先となるサブミックストラックまたはマスタートラックのチャンネル数の方が少ない場合、パンコントロールは表示されません。したがって、5.1サラウンドではパンまたはバランスを調整するコントロールを使用することはできません。マスタートラックは、別のトラックヘルーティングされることがないため、パンまたはバランスのコントロールは用意されていません。ただし、シーケンスを別のシーケンスのトラックの1つとして使用している場合は、シーケンス全体にパンまたはバランスを適用することができます。

パン設定を時間の経過とともに変化させるには、オーディオミキサーを使用するか、タイムラインパネルでキーフレームをトラックのパンオプションに適用します。



パンおよびバランスで使用するコントロール

A. ステレオパン／バランスつまみ B. 5.1 サラウンドパン／バランストレイ C. センターパーセント

パンまたはバランスの設定を的確にモニタするには、使用しているコンピュータまたはオーディオカードの出力が適切なスピーカーに接続されていることと、すべてのスピーカで配線の接続が正しいことを確認してください。

## 関連項目

219 ページの「キーフレームの操作」

### ステレオトラックにルーティングされているトラックにパンまたはバランスを適用するには

- ❖ オーディオミキサーで、次のいずれかの操作を行います。
  - パン制御つまみまたはつまみの下に表示されている値をドラッグします。
  - パン制御つまみの下の値をクリックし、新しい値を入力して、Enter キーを押します。

### 5.1 サラウンドトラックにルーティングされているトラックにパンまたはバランスを適用するには

- 1 オーディオミキサーで、トレイ内のパックをクリックしてドラッグします。パックを左、右またはセンター・チャンネルへスナップするには、トレイの端にあるポケットヘドラッグします。
- 2 センターチャンネルに出力する割合を調整するには、センターパーセントつまみをドラッグします。
- 3 必要に応じて、ヘ音記号アイコン の上にあるつまみをドラッグして、LFE（サブウーファー）チャンネルのレベルを変更します。

### タイムラインパネルで、トラックにパンまたはバランスを適用するには

- 1 必要に応じて、タイムラインパネルでトラック名のとなりの右向きの三角形をクリックして、トラックの表示を展開します。
- 2 トラック名の左下にあるキーフレームを表示ボタンをクリックして、ポップアップメニューから「トラックキーフレームを表示」を選択します。
- 3 トラックの左上の「トラック：ボリューム」をクリックして、ポップアップメニューからパンナー／バランスまたはパンナー／パンを選択します（5.1 サラウンドオーディオの場合、編集したい定位をパンナーメニューから選択します）。
- 4（オプション）時間の経過に従ってパンまたはバランスコントロールを調整する場合には、時間インジケータを移動し、キーフレームの追加または削除アイコン をクリックします。
- 5 選択ツールまたはペンツールを使用して、レベルを調整します。

6 (オプション) 時間の経過に従ってパンまたはバランスコントロールを調整する場合には、必要に応じて手順 4 と 5 を繰り返します。

## 関連項目

219 ページの「キーフレームの操作」

# 高度なミキシング

## サブミックスの操作

サブミックスとは、同じシーケンス内の特定のオーディオトラックまたはトラックのセンドからルーティングされたオーディオ信号を組み合わせたトラックです。サブミックスは、オーディオトラックとマスタートラックとの中間に位置する段階で、複数のオーディオトラックに対して同じ操作を行う場合に便利です。例えば、5 トラックあるシーケンスのうちの 3 トラックにまったく同じオーディオおよびエフェクトの設定をする場合などに使用できます。また、サブミックスを使用することで、エフェクトに適用されるインスタンスが複数から 1 つに減少するので、コンピュータの処理能力効率の向上につながります。

通常のクリップを含むオーディオトラックと同様、サブミックスもモノラル、ステレオまたは 5.1サラウンドに分けられます。サブミックスは、オーディオミキサーでもタイムラインパネルでもフル機能トラックとして表示されます。サブミックストラックのプロパティは、オーディオクリップを含むトラックの場合と同様に編集することができます。ただし、サブミックスとオーディオトラックでは以下のようないがります。

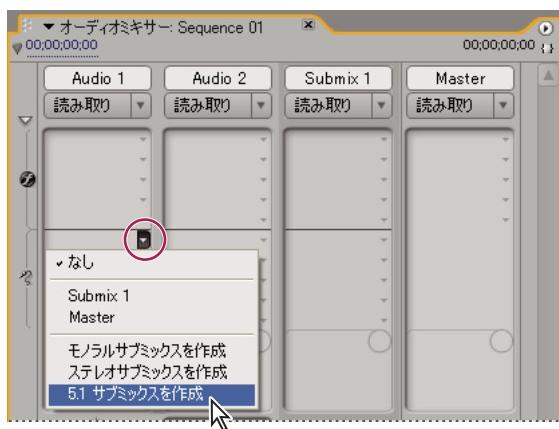
- サブミックストラックにはクリップを含めることができません。したがって、サブミックストラックへの録音もできません。このため、サブミックストラックには録音、デバイス入力、そしてクリップの編集に関する機能、プロパティはありません。
- オーディオミキサーでは、サブミックストラックは判別し易いように、ほかのトラックより若干暗い背景で表示されます。
- タイムラインパネルでは、サブミックスに対してトラック出力の切り替えアイコン または表示形式を設定アイコン は表示されません。

## タイムラインパネルでサブミックスを作成するには

- シーケンス／トラックの追加を選択します。
- 「オーディオサブミックストラック」セクションでオプションを指定して、「OK」をクリックします。

## サブミックスの作成およびセンドへの割り当てを同時に使うには

- 必要に応じて、「オートメーション」オプションのポップアップメニューの左側にある右向きの三角形をクリックして、オーディオミキサーにエフェクトとセンドの設定領域を表示します。
- オーディオミキサーの 5 つの送り先の選択リストポップアップメニューのいずれかをクリックして、「モノラルサブミックスを作成」、「ステレオサブミックスを作成」または「5.1 サブミックスを作成」を選択します。



オーディオミキサーでのサブミックスタイプの選択

**トラックの出力をサブミックスヘルーティングするには**

❖ オーディオミキサーで、トラックの最下部にあるトラック出力メニューからサブミックス名を選択します。

**センドについて**

各トラックは5つまでセンド先を指定することが可能で、オーディオミキサーのエフェクトとセンドの設定領域に表示されています。センドは、トラックの信号をサブミックストラックヘルーティングしてエフェクト処理する場合によく使用します。サブミックスからは、処理済みの信号をマスタートラックヘルーティングしてミックスに返したり、別のサブミックスヘルーティングしたりできます。センドには、センドトラックのボリュームとサブミックスのボリュームとの比率を制御するレベルツマミが用意されています。この値はウェット / ドライ比と呼ばれます。「ウェット」はエフェクト処理済みのサブミックスからの信号、「ドライ」はセンドトラックからの信号のことです。ウェット / ドライ比が100%の場合、ウェット信号がセンドトラック信号すべてにエフェクトが適用された結果であることを示します。サブミックスのボリュームの対象はウェット信号で、センドトラックのボリュームの対象はドライ信号です。

センドは、プリフェーダーまたはポストフェーダーに指定することができます。これにより、トラックのオーディオがセンドされるのをトラックのボリュームフェーダーが適用される前と後のどちらにするかを指定することができます。プリフェーダーセンドを使用すると、トラックのフェーダーを調整しても、センドからの出力レベルは変わりません。ポストフェーダーセンドでは、ウェット / ドライ比が維持されます。センドトラックのボリュームを調整するとウェット信号とドライ信号が同時にフェードします。

**関連項目**

186ページの「トラック出力のルーティング」

**トラックをサブミックスへセンドするには**

**1** (オプション) オーディオミキサーでエフェクトとセンドの設定領域を表示するには、オーディオミキサーの左側にあるエフェクトとセンドの表示／非表示の矢印をクリックします。

**2** エフェクトとセンドの設定領域で、次のいずれかの操作を行います。

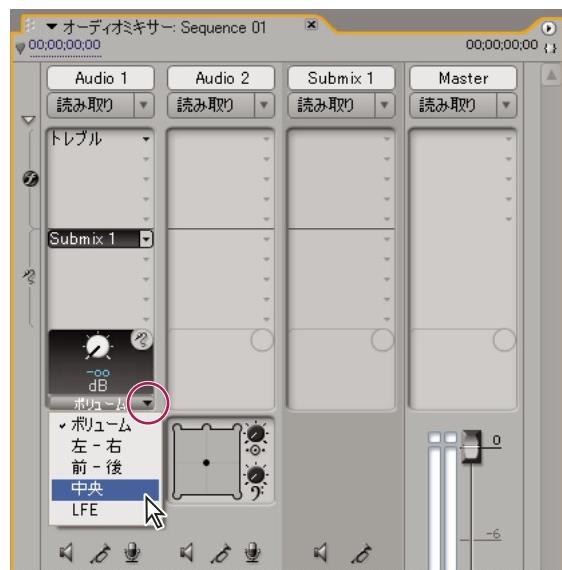
- 既存のサブミックスへセンドするには、送り先の選択の矢印をクリックし、ポップアップメニューからサブミックス名を選択します。
- 新しいサブミックスを作成してセンドするには、送り先の選択の矢印をクリックし、「モノラルサブミックスを作成」、「ステレオサブミックスを作成」または「5.1サブミックスを作成」のいずれかを選択します。



センド  
A. センドに割り当てられたサブミックスの名前、および送り先ポップアップメニュー B. センドをミュート C. 選択したセンドプロパティの制御つまみ D. センドプロパティポップアップメニュー

#### センドの設定を編集するには

- 1 (オプション) オーディオミキサーでエフェクトとセンドの設定領域を表示するには、オーディオミキサーの左側にあるエフェクトとセンドの表示／非表示の矢印をクリックします。
- 2 エフェクトとセンドの設定領域で、送り先の選択の矢印をクリックし、ポップアップメニューから送り先を選択します。
- 3 (オプション) 選択したセンドプロパティコントロールの下に表示される選択したパラメータポップアップメニューから、編集するセンドプロパティを選択します。



選択したパラメータメニューからの選択

- 4 最下段のセンド割り当てプロパティメニューのすぐ下に表示される制御つまみを使用して、プロパティの値を変更します。

#### センドを操作するには

- 1 (オプション) オーディオミキサーでエフェクトとセンドの設定領域を表示するには、オーディオミキサーの左側にあるエフェクトとセンドの表示／非表示の矢印をクリックします。

2 次のいずれかの操作を行います。

- センドをプリフェーダーまたはポストフェーダーに指定するには、センドを右クリックして、コンテキストメニューから「プリフェーダー」または「ポストフェーダー」を選択します。
- センドをミュートするには、選択したセンドプロパティのセンド制御つまみのとなりに表示されるセンドをミュートボタンをクリックします。
- センドを削除するには、送り先の選択ポップアップメニューから「なし」を選択します。

## 出力先のほうがチャンネル数が少ない場合のミックスダウン

トラック出力をチャンネル数の少ないトラックまたはデバイスへルーティングすると、ルーティング先のトラックのチャンネル数に合わせてオーディオがミックスダウンされます。シーケンスのオーディオはマスター/オーディオトラックのチャンネル数より少ないチャンネル数しかサポートしていないオーディオ機器で再生される可能性があるので、多くの場合はミックスダウンが必要になります。例えば、5.1サラウンドオーディオを使用するDVDを作成したとしても、視聴者が使用するスピーカーシステムまたはテレビがステレオ（2チャンネル）またはモノラル（1チャンネル）しかサポートしていない場合があります。このほか、出力元よりもチャンネル数の少ないトラックへトラック出力を割り当てる場合は、プロジェクト内部でもミックスダウンが行われます。Adobe Premiere Proには「5.1ミックスダウンタイプ」オプションが用意されており、5.1サラウンドオーディオをステレオまたはモノラルに変換する方法を指定することができます。変換方法は、前方チャンネル、後方またはサラウンドチャンネルおよびLFE（低域補強エフェクトまたはサブウーファー）の組み合わせから選択することができます。

### 5.1サラウンドオーディオをステレオまたはモノラルに変換するには

1 編集／環境設定／オーディオを選択します。

2 ポップアップメニューから「5.1ミックスダウンタイプ」を選択して、「OK」をクリックします。

**注意：**左右チャンネルの割り当ての整合性を維持したい場合は、LFEチャンネルを含むミックスダウンオプションを使用しないでください。

## トラック出力のルーティング

トラック出力は、初期設定ではマスタートラックへルーティングされます。オーディオミキサーの各トラックの下に表示されるトラック出力設定ポップアップメニューを使用すると、トラック信号全体をサブミックストラックへルーティングすることもできます。出力信号には、オートメーション、エフェクト、パン／バランス、ソロ／ミュート、フェーダーなど、そのトラックに指定されたすべてのプロパティ設定が含まれています。オーディオミキサーでは、サブミックストラックはすべてオーディオトラックの右にまとめて表示されます。トラックは任意のサブミックスへ出力することができますが、フィードバックループを避けるため、サブミックスのルーティング先として指定することができるのは、そのサブミックスの右側にあるサブミックスまたはマスタートラックに限定されています。出力ポップアップメニューには、以上のルールを満たすトラックのみが表示されます。

**注意：**エフェクトサブミックスを使用してセンド／リターンを作成することができます。

## 関連項目

184ページの「センドについて」

### トラック出力をルーティングまたはオフにするには

◆ 次のいずれかの操作を行います。

- トラック出力を別のトラックへルーティングするには、オーディオミキサーの各トラックの最下部に表示されるトラック出力設定ポップアップメニューから、サブミックスまたはマスターを選択します。
- トラック出力を完全にオフにするには、トラック出力の切り替えアイコンをクリックして、タイムラインウィンドウでトラックのスピーカーアイコンを非表示にします。これにより、トラックから信号が出力されなくなります。ただし、信号のルーティングは変更されません。

## オーディオへのエフェクトの適用

### クリップへのオーディオエフェクトの適用

エフェクトパネルでは、オーディオエフェクトはオーディオエフェクトピンの下に表示されます。オーディオトラックのチャンネル数に応じて、5.1、ステレオまたはモノラルピンのいずれかのエフェクトを適用します。

ビデオクリップにエフェクトを適用する場合と同じ方法で、オーディオクリップエフェクトは適用および編集することができます。タイムラインパネルでクリップを選択して、オーディオエフェクトをクリップ上またはエフェクトコントロールパネルにドラッグし、エフェクトコントロールパネルでエフェクトオプションを調整します。オプションを調整するには、値を入力する、スライダをドラッグする、下線の付いたテキストをスクラップするまたはエフェクトコントロールパネルのタイムラインビューでグラフを操作するという方法があります。

**注意：**ボリュームエフェクトは、オーディオを含むすべてのシーケンスクリップに自動的に適用される基本エフェクトです。ボリュームエフェクトはエフェクトコントロールパネルで、またはタイムラインパネルでグラフを操作して調整することができます。

### オーディオミキサーでのオーディオエフェクトの適用

オーディオミキサーで、エフェクトをエフェクトとセンドの設定領域で選択してから、トラックエフェクトオプションを制御します。エフェクトとセンドの設定領域が表示されていない場合は、オーディオミキサーの左側にあるエフェクトとセンドの表示／非表示の矢印をクリックして表示することができます。エフェクトとセンドの設定領域にはエフェクトの選択ポップアップメニューが用意されていて、トラックにエフェクトを最大5つまで適用できます。エフェクトはリストに表示される順序で処理され、エフェクトが適用された結果が次のエフェクトに渡されます。したがって、エフェクトの順序を変更すると処理結果も変わります。また、エフェクトリストから、追加したVSTプラグインの制御機能をすべて使用することができます。オーディオミキサーで適用されたエフェクトは、タイムラインパネルでも表示および編集することができます。

エフェクトを、プリフェーダーまたはポストフェーダーに指定することができます。これにより、トラックのフェーダーが適用される前と後のどちらにエフェクトを適用するかを指定することができます。初期設定では、プリフェーダーに指定されています。

オーディオミキサーでは、エフェクトのパラメータをアニメーションさせる場合は、オートメーションオプションを使用して記録することができます。また、タイムラインでキーフレームを使用して指定することができます。



オーディオエフェクト  
**A.** 適用エフェクト名、およびエフェクトポップアップメニュー **B.** エフェクトをバイパス **C.** 選択したエフェクトプロパティの制御つまみ **D.** エフェクトプロパティポップアップメニュー

 同じエフェクトを繰り返し使用する場合は、サブミックスを使用してエフェクトを共有し、システムリソースを節約します。この場合、サブミックスを作成してエフェクトを適用し、センドを使用してそのサブミックスへトラックをルーティングすることでエフェクトを処理させます。

## 関連項目

189 ページの「VST エフェクトの操作」

190 ページの「オーディオミキサーでのオートメーションを使用したオーディオの設定」

184 ページの「センドについて」

183 ページの「サブミックスの操作」

### オーディオミキサーでトラックにエフェクトを適用するには

1 (オプション) オーディオミキサーでエフェクトとセンドの設定領域を表示するには、オーディオミキサーの左側にあるエフェクトとセンドの表示／非表示の矢印をクリックします。

2 エフェクトを適用するトラックで、エフェクトの選択の矢印をクリックして、ポップアップメニューからエフェクトを選択します。

 トラックにエフェクトを使用する場合は、適用する順序を検討してください。エフェクトとセンドの設定領域内でエフェクトをドラッグして移動することはできません。

3 必要に応じて、エフェクトとセンドの設定領域の下部にあるポップアップメニューから、編集するエフェクトパラメータを選択します。

4 パラメータポップアップメニューの上のコントロールを使用してエフェクトオプションを調整します。

**注意:** VST プラグインエフェクトによっては、オプションコントロールを備えた別のウィンドウでエフェクトオプションを調整することができます。トラックエフェクト名をダブルクリックして VST エディタウィンドウを開きます。調整が終了したら、ウィンドウを閉じます。

### トラックエフェクトをプリフェーダーまたはポストフェーダーに指定するには

❖ オーディオミキサーのエフェクトとセンドの設定領域で、エフェクトを右クリックして、「プリフェーダー」または「ポストフェーダー」を選択します。

### タイムラインパネルでトラックのエフェクトを編集するには

1 必要に応じて、タイムラインパネルでトラック名のとなりの右向きの三角形をクリックして、トラックの表示を展開します。

2 トラック名の左下にあるキーフレームを表示ボタンをクリックして、表示されるメニューから「トラックキーフレームを表示」を選択します。

3 トラックの左上のポップアップメニュー（初期設定として「トラック：ボリューム」が表示されます）をクリックして、表示されるポップアップメニューからエフェクト名およびプロパティを選択します（プリフェーダーエフェクトはリストの最上部に、ポストフェーダーエフェクトはリストの最下部に表示されます。エフェクト名の次に表示される番号は、トラックエフェクトリストでの位置、つまりレンダリング順序を示しています）。

4 ペンツールを使用して、レベルを均一に調整するか（キーフレームが追加されていない場合）、キーフレームを追加または編集します。

## 関連項目

219 ページの「キーフレームの操作」

### オーディオミキサーでトラックのエフェクトを削除またはバイパスするには

❖ オーディオミキサーのエフェクトリストで、次のいずれかの操作を行います。

• トラックに適用されたエフェクトを削除するには、削除するエフェクトのとなりの下向き三角形をクリックして、「なし」を選択します。

• トラッドに適用されたエフェクトをバイパスするには、エフェクトリストの最下部付近にあるエフェクトをバイパスボタン  をクリックして、スラッシュ入りアイコンの表示に変更します。

## VST エフェクトの操作

Adobe Premiere Pro では、Steinberg VST (Virtual Studio Technology) オーディオプラグイン形式がサポートされています。これにより、他社製の VST オーディオエフェクトを追加することができます。Adobe Premiere Pro には、VST プラグインエフェクトもあります。これらのエフェクトは、オーディオミキサーとエフェクトコントロールパネルの両方に表示されます。トラックに対するエフェクトとして VST プラグインを使用することができる場合もあります。VST エフェクトは、ほかのエフェクトと同じ方法でトラックやクリップに適用します。

オーディオミキサーのエフェクトとセンドの設定領域では、VST エフェクトはエフェクトの選択ポップアップメニューに表示されます。エフェクトパネルでは、オーディオエフェクトビンに表示されるので、クリップごとにエフェクトを適用することができます。ほとんどの場合、VST エフェクトは、そのエフェクトがサポートするチャンネル数に対応したトラックタイプのオーディオエフェクトビンに表示されます。例えば、ステレオ VST エフェクトは、オーディオミキサーではステレオトラックのトラックエフェクトポップアップメニューのみに表示され、エフェクトパネルのオーディオエフェクトビンではステレオビンに表示されます。VST エフェクトを適用すると、そのエフェクトのコントロールが表示された独立したウィンドウを開くことができます。エフェクトにオートメーションを使用する場合などは、VST エディタウィンドウをいくつでも開いておくことができます。ただし、プロジェクトを閉じると VST エディタウィンドウもすべて閉じられます。

Adobe Premiere Pro 以外の VST 互換アプリケーションがインストールされている場合、既存の VST フォルダから VST エフェクトが検索されます。Adobe Premiere Pro アプリケーションフォルダの Plug-ins フォルダには、Adobe Premiere Pro が使用するためだけのプラグインファイルが入った VSTPlugins フォルダがあります。

**注意：**Adobe 製ではない VST エフェクトを使用する場合、各プラグインのコントロールレイアウトおよび処理結果はプラグインメーカーの仕様に従ったものになります。Adobe Premiere Pro では、各メーカーの仕様に従ったコントロールの表示と処理のみが行われます。

### 関連項目

187 ページの「オーディオミキサーでのオーディオエフェクトの適用」

#### VST エディタウィンドウで VST エフェクトを調整するには

オーディオミキサーでは、特定の VST エフェクトに対して VST エディタウィンドウを開いてエフェクトオプションを調整することができます。

**注意：**エフェクトコントロールパネルから VST エディタウィンドウを開くことはできません。

**1** (オプション) オーディオミキサーの左側にあるエフェクトとセンドの表示／非表示の矢印をクリックして、エフェクトとセンドの設定領域を表示します。

**2** エフェクトとセンドの設定領域で、次のいずれかの操作を行います。

- エフェクト名を右クリックして、ポップアップメニューから「編集」を選択します。
- エフェクト名をダブルクリックします。

VST エディタウィンドウが開きます。

**注意：**VST プラグインエフェクトのオプションコントロールは、エフェクトとセンドの設定領域の最下部にも表示されます。

**3** VST エディタウィンドウで、オプションを指定し、終了したらウィンドウを閉じます。

#### VST エフェクトのプリセットを選択するには

❖ オーディオミキサーのエフェクトとセンドの設定領域でエフェクト名を右クリックして、表示されるメニューの下部にリストされているプリセットを選択します。

**注意：**プリセットをサポートしていないエフェクトでは、選択できるのは「デフォルト」だけです。「デフォルト」を選択すると、エフェクトのすべてのオプションの値がリセットされます。

## オートメーションを使用したオーディオの設定

### オーディオミキサーでのオートメーションを使用したオーディオの設定

オートメーションを使用すると、シーケンスの再生中にオーディオトラックの設定変更を変更することができます。オートメーションを適用できるのは、トラックまたはそのセンドのボリューム、パンおよびミュート設定です。トラックエフェクトの場合、バイパス設定も含めてすべてのエフェクトオプションでオートメーションを使用できます。

オートメーションモードは、各トラックの上部に表示されるポップアップメニューで設定します。例えば、オートメーションが「ラッチ」、「タッチ」または「書き込み」に設定された状態で、再生中にトラックのボリュームフェーダーまたはパンコントロールをドラッグすると、次回のオーディオ再生時に、そのトラックが自動的に調整されて再生されます。オーディオミキサーで調整が行われると、タイムラインパネルにキーフレームが作成され、変更内容が適用されます。逆に、タイムラインパネルでトラックキーフレームを追加または編集すると、オーディオ再生中にフェーダー位置などのオーディオミキサーの値がオートメーションにより調整されます。

ミキシング処理中のオートメーションの状態は、各オーディオトラックのオートメーションオプションメニューの選択によって決定されます。

**オフ** トラックごとに保存されている設定が無視されます。「オフ」を指定すると、保存されているオートメーション設定に影響されないので、オーディオミキサーの各コントロールをリアルタイムで使用することができます。

**読み取り** トラックのオートメーション設定が読み取られ、トラック制御に使用されます。トラックに設定がない場合は、トラックオプション（ボリュームなど）を調整するとトラック全体に影響します。オートメーションが「読み取り」に設定されているトラックのオプションを調整した場合、調整を止めると、オプションはオートメーションで変更を加える前の値に戻ります。戻る速度は環境設定の「自動時間一致」オプションで指定します。

**書き込み** オートメーションが可能なトラック設定の中で「書き込み中保護」に設定されていないものについて調整内容が記録され、対応するトラックのキーフレームがタイムラインパネルに作成されます。書き込みモードでは、設定の変更を待たず、再生の開始直後から書き込みが始まります。この動作を変更するには、オーディオミキサーメニューの「書き込み後タッチに切り替え」コマンドを選択します。再生の停止後または再生ループサイクルが完了すると、書き込みモードに設定されているすべてのトラックは、「書き込み後タッチに切り替え」コマンドによってタッチモードに切り替わります。

**タッチ** プロパティの調整が始まらないとオートメーションが開始されないこと以外は、書き込みとまったく同じです。初期のプロパティ設定は前の調整内容が反映されています。

**タッチ** プロパティの調整が始まらないとオートメーションが開始されないこと以外は、書き込みとまったく同じです。プロパティの調整を中断すると、オプション設定は、現在のオートメーションに変更を加える前の状態に戻ります。戻る速度は環境設定の「自動時間一致」オプションで指定します。

プロパティの設定を保持したい場合は、エフェクトまたはセンドを右クリックして、ポップアップメニューから「書き込み中保護」コマンドを選択します。このコマンドを指定すると、書き込みオートメーションモードがオンの場合でもそのプロパティは変更されません。シーケンスのすべてのトラックについてもそのプロパティが保護されます。

### 関連項目

191 ページの「タッチモードで「自動時間一致」を設定するには」

219 ページの「キーフレームの操作」

### オーディオミキサーで、トラックプロパティの時系列変化に対してオートメーションを使用するには

**1** オーディオミキサーまたはタイムラインパネルで、現在の時間をオートメーション変更の記録を開始する時間に設定します。

**注意：**オーディオミキサーでは、現在の時間をパネルの左上隅で設定することができます。

**2** オーディオミキサーで、オートメーションを使用するトラックの最上部にあるオートメーションモードメニューから、適切なオートメーションモードを選択します。

**3** (オプション) 書き込みオートメーションモード中にプロパティの設定を保護するには、エフェクトまたはセンドを右クリックして、ポップアップメニューから「書き込み中保護」を選択します。

**4** オーディオミキサーで、次のいずれかの操作を行います。

- オートメーションを開始するには、オーディオミキサーの再生ボタン  をクリックします。
- シーケンスを連続ループ再生するには、ループボタン  をクリックします。
- インポイントからアウトポイントまで再生するには、インからアウトへ再生ボタン  をクリックします。

**5** オーディオの再生中に、オートメーションが可能なプロパティのオプションを調整します。

**6** オートメーションを停止するには、停止ボタン  をクリックします。

**7** 変更をプレビューするには、現在の時間を変更開始時点ヘリセットして、再生ボタンをクリックします。

### 書き込みオートメーション中にトラックプロパティを保持するには

❖ トラックのエフェクトとセンドの設定領域で、エフェクトまたはセンドを右クリックして、ポップアップメニューから「書き込み中保護」を選択します。

**注意:** オーディオミキサーは、クリッププロパティではなく、トラックプロパティのオートメーションにのみ使用してください。クリップキーフレームを編集するには、目的のクリップを選択し、エフェクトコントロールパネルまたはタイムラインパネルを使用します。

### タッチモードで「自動時間一致」を設定するには

タッチモードでエフェクトプロパティの調整を中断すると、プロパティは初期値に戻ります。環境設定の「自動時間一致」オプションで、エフェクトプロパティが初期値に戻る時間を指定します。

**1** 編集／環境設定／オーディオを選択します。

**2** 「自動時間一致」の値を入力して、「OK」をクリックします。

### 自動キーフレーム作成を指定するには

オーディオミキサーでのオーディオ変更のオートメーションにより、オーディオトラックに必要以上のキーフレームが作成されて、パフォーマンスが低下する可能性があります。不要なキーフレームが作成されないようにして、変換の品質を確保しつつパフォーマンス低下を最小限に抑えるには、環境設定の「オートメーションキーフレームの最適化」オプションを設定します。この環境設定を使用すると様々な利点がありますが、キーフレームが密集して配置されていないので、個々のキーフレームを簡単に編集することができます。

**1** 編集／環境設定／オーディオを選択します。

**2** 「オートメーションキーフレームの最適化」セクションで、次のいずれかまたは両方のオプションを選択して、「OK」をクリックします。

**リニアキーフレームの簡略化** 開始キーフレームと終了キーフレームとを結ぶ直線に当てはまらないポイントのみにキーフレームが作成されます。例えば、0 dB から -12 dB のフェードにオートメーションを使用していると仮定します。このオプションを選択した場合には、開始 (0 dB) および終了 (-12 dB) キーフレームよりも値が増加しているポイントのみにキーフレームが作成されます。このオプションを選択しない場合には、値の変化する速度に応じて、これらの 2 つのポイント間に同じ値だけ増加または減少していくキーフレームが複数作成されます。このオプションは初期設定で選択されています。

**簡略化する最小時間間隔** 指定した値より大きな間隔にのみキーフレームが作成されます。1 ~ 2000 ミリ秒の値を入力します。

## Adobe Audition でのオーディオの編集

### Adobe Audition でのオーディオの編集について

Adobe Premiere Pro にはオーディオを操作するツールやエフェクトが数多く用意されていますが、より高度なテクニックを使用したオーディオの編集が必要になる場合があります。コンピュータに Adobe Audition 2.0 をインストールしている場合には、「Audition で編集」コマンドを使用し、クリップからオーディオファイルを Adobe Audition に送信して、詳細な編集を行うことができます。この機能を使用すると、オーディオを外部オーディオ編集アプリケーションに書き出して、編集したオーディオを Adobe Premiere Pro に読み込み直す処理を簡単に行うことができます。

「Audition で編集」コマンドをオーディオクリップに適用すると、オーディオが抽出され、抽出されたオーディオを含む新しいクリップに対して編集が行われます。オリジナルのマスター ビデオのオーディオは保持されます。

「Audition で編集」コマンドをシーケンス内のクリップに適用した場合には、オーディオは新しいオーディオクリップにレンダリングされ、このクリップが Adobe Audition で編集されます。編集されたクリップは、タイムライン パネルのオリジナルのクリップと置き換えられます。プロジェクト パネルのオリジナルのマスタークリップは、変更されません。オリジナルのシーケンス内のクリップに適用されたエフェクトまたはマーカーは、編集されたクリップに保持されます。

Adobe Audition ではオーディオを何度も編集することができます。Adobe Audition で続けて編集する場合、Adobe Premiere Pro では、最初の編集時にセッション用に作成したオーディオクリップを送信します。

プロジェクト パネルで「取り消し」コマンドを使用すると、Adobe Audition で編集した抽出済みのオーディオクリップが削除されます。シーケンス内のクリップの場合には、「取り消し」コマンドを使用すると、オリジナルのオーディオクリップがシーケンスに戻り、レンダリングおよび置き換え操作が元に戻されます。この場合、新しく作成したオーディオクリップは、プロジェクト パネルから削除されません。

**注意：**「Audition で編集」コマンドは、Adobe Dynamic Link クリップには使用できません。

### プロジェクト パネルから Adobe Audition でオーディオを編集するには

1 プロジェクト パネルでオーディオを含むファイルを選択します。

2 編集／Adobe Audition で編集を選択します。

オーディオがオリジナルのクリップから抽出され、新しいオーディオクリップが作成されてプロジェクト パネルに表示されます。新しいオーディオファイルが Adobe Audition に表示されます。マスタークリップのオリジナルのオーディオは保持されます。

3 Adobe Audition でオーディオファイルを編集して保存します。

4 Adobe Premiere Pro に戻ります。オーディオファイルは、閉じるまで Adobe Audition で開いたままです。

**注意：**「Adobe Audition で編集」コマンドを使用しても、ビデオマスタークリップ内のオリジナルのオーディオは置き換えられません。ビデオマスタークリップをシーケンスに追加した場合、新しい編集済みのオーディオをビデオとリンクするには、オーディオのインスタンスをリンク解除して削除し、そのオーディオを新しい編集済みのオーディオクリップと置き換える必要があります。

### タイムライン パネルから Adobe Audition でオーディオを編集するには

1 タイムライン パネルでオーディオを含むファイルを選択します。

2 編集／Adobe Audition で編集を選択します。

クリップのオーディオが新しいオーディオファイルにレンダリングされ、Adobe Audition に表示されます。新しいオーディオファイルはプロジェクト パネルにも表示されます。

3 Adobe Audition でオーディオファイルを編集して保存します。

4 Adobe Premiere Pro に戻ります。オーディオファイルは、閉じるまで Adobe Audition で開いたままです。

タイムライン パネルで、選択したクリップのオーディオが、Adobe Audition で編集された新しいオーディオファイルに置き換えられます。プロジェクト パネルのオリジナルのマスタークリップは保持されます。

**注意：**「取り消し」コマンドを選択した場合、オリジナルのオーディオはタイムラインパネルのクリップに戻されます  
が、Audition で新しく作成されたオーディオファイルはプロジェクトパネルで保持されます。

# 第11章：タイトルの使用

## タイトルの作成

### タイトルについて

Adobe Premiere Pro のタイトル機能を使用して、カスタムのタイトルとロゴをデザインできます。タイトルはムービーの大切な要素で、ムービーの登場人物や場所を紹介したり、オープニングやエンディングで映画のようにクレジットを流すなど、さまざまな目的に使用できます。タイトルの作成には、コンピュータにインストールされているすべてのフォントを使用できます。また、タイトルウィンドウの描画ツールを使用して、その他のグラフィックオブジェクトも作成できます。また、コンピュータ上のグラフィックや写真を使用してロゴを作成し、より洗練されたムービーに仕上げることもできます。

タイトルウィンドウでは、テキストツールや描画ツールを使用してタイトルやロゴを白紙の状態から作成したり、付属のテンプレート、プリセットテキストスタイル、画像などを利用して魅力的なタイトルを簡単に作成することができます。

タイトルパネルがメインの描画エリアになりますが、タイトルウィンドウは、関連する複数のパネルの集合と考えることができます。タイトルパネルを閉じずにほかのパネルを閉じたり、パネル同士を結合したり、パネルを Adobe Premiere Pro インタフェイスのほかの部分に結合したりすることができます。タイトルのウィンドウがメインの編集インターフェイスに結合されていないときは、ほかのパネルの上に重なって表示されます。



Adobe Title Designer

A. タイトルツール B. タイトルメインパネル C. タイトルプロパティ D. タイトルアクション E. タイトルスタイル

 アドビシステムズ社ではソフトウェアとヘルプのアップデートを定期的に提供しています。アップデートの有無を確認するには、Adobe Help Center で環境設定ダイアログを開くボタン をクリックし、「アップデートの有無をチェック」を選択して、画面の指示に従います。

### タイトルについて

メニュー命令またはプロジェクトパネルの新規項目ボタンを使用して、タイトルウィンドウを開き、新しいタイトルを開始できます。複数のタイトルをタイトルパネルに読み込むことができます。表示したいタイトルを選択するには、パネルメニューで名前を選択します（パネルメニューを開くには、タイトルタブの下向きの三角形をクリックします）。

Adobe Premiere Pro では、作成したタイトルはプロジェクトパネルのアクティブなピンに自動的に追加されます。タイトルは、プロジェクトの一部として保存されますが、ファイル名拡張子 .prt1 を使用する独立したファイルとして書き出すこともできます。ハードディスク上のタイトルファイルを使用したいのに現在のプロジェクトに含まれていない場合は、ほかのソースファイルと同様に読み込むことができます。

ほかのクリップとは異なり、タイトルはソースモニタではなくタイトルパネルで開きます。タイトルに変更を加えたり、複製したタイトルを変更して新しいタイトルを作成したりする場合は、タイトルを再度開きます。タイトルを別のプロジェクトで使用する場合は、そのタイトルを含むプロジェクトを開き、ファイル／書き出し／タイトルコマンドを使用してタイトルを書き出します。書き出したタイトルファイルは、ほかのソースファイルの場合と同様に、別のプロジェクトに読み込むことができます。

**注意：**バージョン 2.0 より前の Adobe Premiere Pro では、タイトルはすべて、プロジェクトファイルとは独立した個々のファイルとして保存されていました。ほかのフッテージを読み込む場合と同様に、以前のバージョンの Premiere Pro で作成したタイトルを読み込むことができます。プロジェクトを保存すると、読み込まれたタイトルはプロジェクトと共に保存されます。

### 新しいタイトルを作成するには

- 1 次のいずれかの操作を行います。
  - ファイル／新規／タイトルを選択します。
  - タイトル／新規タイトルを選択して、タイトルの種類を選択します。
  - プロジェクトパネルで、新規項目ボタン  をクリックして、「タイトル」を選択します。
- 2 タイトルの名前を指定して、「OK」をクリックします。
- 3 タイトルのテキストツールと描画ツールを使用して、新規ファイルを作成するか、テンプレートをカスタマイズします。
- 4 タイトルを閉じるか、プロジェクトを保存すると、タイトルが保存されます。

**注意：**タイトルはプロジェクトパネルに自動的に追加され、プロジェクトファイルの一部として保存されます。

### 現在のタイトルを元にタイトルを作成するには

- 1 タイトルパネルで、新規タイトルのベースにするタイトルを開くか選択します。
- 2 現在のタイトルを元に新規タイトルを作成ボタン  をクリックします。
- 3 新規タイトルダイアログボックスで、新規タイトルの名前を入力し、「OK」をクリックします。
- 4 タイトルに変更を加えます。
- 5 タイトルを閉じるか、プロジェクトを保存すると、タイトルが保存されます

### アクティブなプロジェクトでタイトルを開くには

❖ プロジェクトパネルまたはタイムラインパネルでタイトルをダブルクリックします。

**注意：**タイトルはソースモニタではなくタイトルパネルで開きます。

### タイトルファイルを読み込むには

- 1 ファイル／読み込みを選択します。
- 2 タイトルを選択して「開く」ボタンをクリックします。

**注意：**拡張子が .prt1 の Adobe Premiere Pro のタイトルに加え、Adobe Premiere Elements のタイトル、および従来の Adobe Premiere で作成したタイトルを読み込むことができます。読み込まれたタイトルは、現在のプロジェクトファイルの一部になります。

## タイトルを独立したファイルとして書き出すには

- 1 プロジェクトパネルで、個別のファイルとして保存するタイトルを選択します。
- 2 ファイル／書き出し／タイトルを選択します。
- 3 タイトルの名前と保存場所を指定して、「保存」ボタンをクリックします。

# タイトルテンプレートの使用

## テンプレートについて

Adobe Premiere Pro 付属のタイトルテンプレートにはさまざまなテーマやプリセットレイアウトが用意されており、これを使用することでタイトルをすばやく簡単に作成できます。テンプレートによっては、赤ちゃんの誕生や旅行など、ムービーのテーマに即したグラフィックが含まれています。テキストデータが含まれているテンプレートでは、文字を置き換えるだけでムービーのクレジットを作成できます。また、透明部分があるテンプレートでは、タイトルの背景にビデオを表示することができます（背景部分はグレーのチェック模様で表示されます）。

テンプレート上の各要素は、選択して削除または上書きすることで、どれも簡単に変更できます。また、テンプレートに新たに要素を追加することもできます。テンプレートを変更したら、タイトルとして保存しておくと、現在のプロジェクトだけでなく将来作成するプロジェクトにも再利用できます。

**注意：**新しいテンプレートを適用すると、作業中のタイトルの内容は、適用したテンプレートの内容で置き換えられます。

テンプレートを共有する場合、テンプレートで使用されているすべてのフォント、テクスチャ、ロゴおよびイメージが各システム上に用意されている必要があります。

## 関連項目

- 207 ページの「画像の追加」  
212 ページの「テクスチャを読み込むには」

## テンプレートを読み込むには

- 1 タイトルを開いている状態で、タイトル／新規タイトル／テンプレートからを選択します。
- 2 カテゴリ名のとなりの右向きの三角形をクリックして展開します。
- 3 テンプレートを選択して、「OK」をクリックします。

## 保存したタイトルファイルをテンプレートとして読み込むには

- 1 タイトルを開いている状態で、タイトル／テンプレートを選択します。
- 2 テンプレートメニューから「ファイルをテンプレートとして読み込む」を選択します。
- 3 ファイルを選択して「開く」ボタンをクリックします。テンプレートとして読み込むことができるのは Adobe Premiere Pro タイトルファイル (.prtl) のみです。
- 4 テンプレートに名前を付けて、「OK」をクリックします。

## 初期設定のテンプレートを設定または復元するには

- 1 タイトルを開いている状態で、タイトル／テンプレートを選択し、テンプレートを選択します。
- 2 次のいずれかの操作を行います。
  - 初期設定のテンプレートを設定するには、テンプレートメニューから「デフォルトの静止タイトルとして設定」を選択します。初期設定のテンプレートは、タイトルウィンドウを開いたびに読み込まれます。

- 初期設定のテンプレートセットを復元するには、テンプレートメニューで「初期設定のテンプレートを復元」を選択して、「閉じる」をクリックします。

### テンプレートを名前変更または削除するには

- タイトルを開いている状態で、タイトル／テンプレートを選択し、テンプレートを選択します。
- 次のいずれかの操作を行います。
  - テンプレートの名前を変更するには、テンプレートメニューから「テンプレートの名前を変更」を選択します。「名前」テキストボックスに名前を入力して、「OK」をクリックします。
  - テンプレートを削除するには、テンプレートメニューから「テンプレートの削除」を選択し、「はい」をクリックします。

**注意：**この手順でテンプレートを削除すると、実際にハードディスクからテンプレートファイル自体が削除されます。

### 使用しているタイトルからテンプレートを作成するには

- タイトルを開いている状態で、タイトル／テンプレートを選択します。
- テンプレートプレビューイメージの上にあるテンプレートメニュー ボタン をクリックしてメニューを表示し、「{現在のタイトル名} をテンプレートとして保存」を選択します。
- タイトルテンプレートの名前を入力し、「OK」をクリックします。

## テレビ用タイトルの作成

### タイトルの背景にビデオのフレームを表示するには

ムービーの特定の箇所で使用するタイトルを作成する場合（例えば撮影場所や登場人物の名前などを出す場合）、タイトルの作成中に描画エリアにクリップのフレームを表示させておくと便利です。作成中のフレームを表示しておけば、タイトルを正確に配置するのに役立ちます。ビデオのフレームは参照用なので、タイトルの一部として保存されません。

タイトルウィンドウのタイムコードコントロールを使用して、表示するフレームを指定できます。タイトルウィンドウの時間表示は、アクティブシーケンスの現在の時間に対応しています。したがって、タイトルにフレームを設定すると、プログラムモニタおよびタイムラインパネルの現在のフレームも設定され、反対にプログラムモニタおよびタイムラインパネルにフレームを設定するとタイトルの現在のフレームも設定されます。

タイトルを別のクリップにスーパーインポーズする場合は、目的のクリップよりも上位の（番号の大きい）トラックにタイトルを追加します。自動的にタイトルの背景が透明になり、下位トラックのクリップの画像が表示されます。

- タイトルパネルで、「ビデオを表示」を選択します。
- 次のいずれかの操作を行います。
  - フレームをインタラクティブに変更するには、目的のフレームが描画エリアに表示されるまで「ビデオを表示」のとなりの時間値をドラッグします。
  - タイムコードを指定してフレームを表示するには、「ビデオを表示」のとなりの時間値をクリックし、アクティブシーケンスのフレームのタイムコードを入力します。

**注意：**タイトルウィンドウの「ビデオを表示」の値では、プロジェクト設定で指定されたものと同じ時間表示形式が使用されます。例えば、PAL 方式のプロジェクトで作業をしている場合、「ビデオを表示」の値は PAL のタイムコードを表します。

### タイトルセーフマージンとアクションセーフマージンについて

タイトルの描画エリアにあるタイトルセーフマージンおよびアクションセーフマージンは、実際に画面上で正しく表示される範囲の目安を示しています。これらのマージンの表示は初期設定でオンになっています。

セーフマージンは、放送用やビデオテープ用に編集する際に便利です。一般的なテレビではオーバースキャンと呼ばれる処理が使用されています。これは画像の外側の一部を切り捨て、中央部を拡大する処理です。オーバースキャンの幅はテレビの機種により異なるので、テキストをタイトルセーフマージンの内側に収め、それ以外の重要なエレメントをアクションセーフマージンの内側に収めるようにします。

**注意：**作成しているコンテンツを使用するメディアが Web または CD の場合は画像全体が表示されるため、タイトルセーフマージンやアクションセーフマージンを必ずしも考慮する必要はありません。



タイトルパネルメニューから「タイトルセーフマージン」または「アクションセーフマージン」を選択  
A. タイトルセーフエリアガイド B. アクションセーフエリアガイド

## タイトルへのテキストの追加

### タイトルのテキストについて

タイトルにテキストを追加するときは、Type 1 (PostScript<sup>®</sup>)、OpenType<sup>®</sup>、TrueType など、システムにある任意のフォントを使用することができます。Adobe Premiere Pro (およびその他の Adobe アプリケーション) をインストールすると、Adobe の共有リソースにフォントが追加されます。

タイトルウィンドウで選択したツールに応じて、ポイント文字またはエリア内文字を作成できます。ポイント文字を作成する場合は、入力を開始する挿入点を指定します。文字は 1 行に入力されます。ただし、折り返し機能を有効にすると、テキストがタイトルセーフエリアの端に達すると改行されます。エリア内文字を作成するときは、テキストを配置するテキストボックスを指定します。テキストボックス内のテキストは、ボックスの境界に従って自動的に折り返されます。

ポイント文字オブジェクトの四隅のハンドルをドラッグするとテキストのサイズを変更できます。エリア内文字の場合は、テキストボックスの四隅をドラッグするとそのテキストボックスに含まれるテキストの改行位置が調整されます。テキストボックスが小さすぎて入力した文字が収まらない場合は、テキストボックスのサイズを変更して表示されていなかったテキストを表示することができます。表示されていないテキストがあるテキストボックスには、右横にプラス記号 (+) が表示されます。

パス上文字を作成することもできます。パス上文字は、直線のベースラインではなく作成した曲線に沿って表示されます。どちらのタイプのテキストでも、ベースラインまたはパスに沿って横書きまたは縦書きにできます。

### 関連項目

202 ページの「エリア内文字の文字列を調整するには」

210 ページの「オブジェクトを拡大または縮小するには」

## 境界のないテキストを入力するには

- 1 タイトルツールパネルで、次のいずれかの操作を行います。
  - 横書きのテキストを入力するには、エリア内文字ツール  を選択します。
  - 縦書きのテキストを入力するには、エリア内文字ツール（縦書き） を選択します。
- 2 描画エリアで、書き始める位置をクリックしてテキストを入力します。  
**注意：**初期設定では、テキストは折り返されません。タイトルセーフマージンに達したら折り返されるようにするには、タイトル／折り返しを選択します。「折り返し」がオフの場合は、Enterキーを押して新しい行を入力します。
- 3 入力を終えたら、選択ツールを選択してテキストボックスエリアの外側をクリックします。

## テキストボックスに横書きまたは縦書きのテキストを入力するには

- 1 タイトルウィンドウで、次のいずれかの操作を行います。
  - 横書きのテキストを入力するには、エリア内文字ツール  をクリックします。
  - 縦書きのテキストを入力するには、エリア内文字ツール（縦書き） をクリックします。
- 2 描画エリアの内側をドラッグしてテキストボックスを作成します。
- 3 テキストを入力します。テキストは、テキストボックスの境界に達すると折り返されます。
- 4 入力を終えたら、選択ツールを選択してテキストボックスの外側をクリックします。  
**注意：**横書きまたは縦書きのエリア内文字ツールを使用して作成したテキストボックスのサイズを変更すると、ボックスの表示エリアのサイズのみが変更され、テキストの大きさは変わりません。

## パスに沿ってテキストを入力するには

- 1 タイトルウィンドウで、パス上文字ツール（横書き） またはパス上文字ツール（縦書き） をクリックします。パス上文字ツールの使用方法は、ペンツールでの描画と同様です。
- 2 描画エリアで、テキストを書き始める位置をクリックします。
- 3 クリックまたはドラッグして、もう1点を作成します。
- 4 クリックを繰り返して、目的のパスの形状を作成します。
- 5 テキストを入力します。この時点でテキストを入力すると、このパスの上または右端に沿って表示されます。必要に応じて、アンカーポイントをドラッグしてパスを調整します。このモードでテキストボックスのサイズを変更した場合、変更されるのは表示エリアのサイズのみで、テキストの大きさは変わりません。
- 6 入力を終えたら、選択ツールを選択してテキストボックスの外側をクリックします。

## 関連項目

203ページの「図形を作成するには」

## テキストを編集および選択するには

- 1 選択ツールを使用して、テキストを編集する位置または選択を開始する位置をダブルクリックします。ツールが文字ツールに変わり、カーソルにより挿入点が示されます。
- 2 次のいずれかの操作を行います。
  - 挿入点を移動するには、文字の間をクリックするか、左右の矢印キーを使用します。
  - 1文字または連続する複数の文字を選択するには、挿入点のカーソルからドラッグして文字を選択します。

タイトルメインパネルのコントロール、タイトルプロパティパネルまたはメニュー「コマンド」を使用して、選択したテキストの書式を設定できます。テキストオブジェクトまたはグラフィックオブジェクト全体の書式を変更するには、オブジェクトをクリックしてオブジェクト全体を選択し、そのプロパティを変更します。

#### 関連項目

200 ページの「書式設定とフォントについて」

## テキストの書式設定

### 書式設定とフォントについて

塗りのカラーや影など的一部のオブジェクトプロパティはタイトルで作成するすべてのオブジェクトに共通ですが、他のプロパティはテキストオブジェクトに固有です。フォント、フォントスタイル、行揃えのコントロールは、タイトルパネルの描画エリアの上にあります。その他のオプションは、タイトルプロパティパネルと、メインメニュー「バー」の「タイトル」メニューにあります。

タイトルに使用するフォントはいつでも変更することができます。いろいろなフォントを試してみたい場合は、フォントブラウザダイアログボックスを使用します。フォントブラウザには、インストールされているすべてのフォントで文字のサンプルが表示されます。このサンプル文字セットは変更することができます。

フォントブラウザでフォントを選択すると、そのフォントがタイトルにすぐに適用されます。フォントをクリックしてもフォントブラウザは開いたままの状態になるため、別のフォントを選択し直して簡単にプレビューすることができ、気に入ったフォントが見つかるまで何度も変更することができます。

**注意：**タイトルファイルをほかのユーザーと共有する場合は、共有するタイトルの作成に使用したフォントがそのユーザーのコンピュータにもインストールされている必要があります。

### フォントを指定するには

- ❖ テキストを選択して、次のいずれかの操作を行います。
  - タイトル／フォントを選択して、メニューからフォントを選択します。
  - 参照ボタンをクリックし、使用するフォントを選択します。完了したら「OK」をクリックします。

### フォントブラウザに表示されるサンプル文字を変更するには

- 1 編集／環境設定／タイトルを選択します。
- 2 「フォントブラウザ」テキストボックスに、文字を日本語で 6 文字まで入力し、「OK」をクリックします。

### フォントサイズを変更するには

- ❖ テキストを選択して、次のいずれかの操作を行います。
  - タイトル／サイズを選択して、フォントサイズを選択します。
  - タイトルプロパティパネルで「フォントサイズ」の値を変更します。

### テキストの向きを変更するには

- 1 テキストオブジェクトを選択します。
- 2 タイトル／テキストの向きを選択して、「横書き」または「縦書き」を選択します。

#### 関連項目

202 ページの「段落の行揃えを変更するには」

## テキストのプロパティを指定するには

タイトル内の任意のオブジェクトを選択すると、そのプロパティ（塗りのカラーや影など）がタイトルプロパティパネルに表示されます。パネル内で値を調整すると、選択したオブジェクトが変更されます。テキストオブジェクトには、行間やカーニングなど、種類に応じて固有のプロパティもあります。

**注意：**一部のテキストのプロパティは、タイトルプロパティパネルに表示されません。例えば、フォント、フォントスタイルおよび行揃えは、タイトルパネルとタイトルメニューのどちらでも設定することができます。タイトルメニューには、テキストの向き、折り返し、タブのオプションと、テキストボックスにロゴを挿入するオプションもあります。

**1** 変更するテキストオブジェクトまたはテキストの範囲を選択します。

**2** タイトルプロパティパネルで、「プロパティ」のとなりの右向きの三角形をクリックし、以下の中から必要なオプションの値を設定します。

**フォント** 選択したテキストオブジェクトに適用するフォントを指定します。フォントの書体を見るには、フォントブラウザを使用します。

**フォントサイズ** フォントのサイズを走査線数で指定します。

**縦横比** 選択したフォントの横方向の倍率を指定します。値は、フォントの標準縦横比に対する比率です。100%未満の値を設定すると、テキストの幅が狭くなります。100%を超える値を設定すると、テキストの幅が広くなります。

**行送り** 行間の幅を指定します。横書きテキストの行間は、文字行のベースラインと次の文字行のベースラインとの間隔からフォントサイズを引いた値で指定します。縦書きテキストの行間は、ある文字行の中心と次の文字行の中心との間隔からフォントサイズを引いた値で指定します。Adobe Title Designer でのベースラインは、テキストの下側です。同じ段落内で複数の行間を適用することができますが、各行に指定することができる行間の上限は、その行に使用されているフォントの行間の上限になります。

**注意：**テキストのベースラインのオン／オフを切り替えるには、タイトル／表示／テキストベースラインを選択します。テキストベースラインは、テキストオブジェクトが選択されている場合にのみ表示されます。

**カーニング** 特定の文字が隣り合う場合に広げたり詰めたりする間隔（アキ）の長さを指定します。この値は、対象となる文字間の幅を、文字幅に対する比率で示します。カーニングを調整する位置にカーソルを合わせてください。

**トラッキング** 特定の範囲内にある文字間の間隔を指定します。この値は、対象となる文字範囲に存在する文字間の幅を、文字幅に対する比率で示します。テキストのトラッキング方向は、テキストの行揃えに従って決定されます。例えば、中央揃えのテキストは中央からトラッキングされます。トラッキングの調整は、連続している文字のストロークが太く、文字が重なり合って読みにくくなる場合に便利です。テキストボックスに含まれているすべての文字のトラッキングを調整するには、テキストボックスを選択して「トラッキング」の値を変更します。また、特定の連続した文字列のトラッキングを調整するには、目的の文字列のみを選択して「トラッキング」の値を調整します。

**ベースラインシフト** ベースラインから文字までの距離を指定します。選択した文字の位置を上下することで、上付き文字または下付き文字を作成することができます。ベースラインシフト値を変更すると、すべての文字に反映されます。テキストボックスに含まれているすべての文字のベースラインシフトを調整するには、変更したいテキストボックスを選択して値を変更します。特定の連続した文字列のベースラインシフトを調整するには、目的の文字列のみを選択して「ベースラインシフト」の値を調整します。

**傾き** テキストの傾きを角度で指定します。

**オールキャップス** このチェックボックスをオンにすると、選択したすべてのテキストが大文字で表示されます。

**サイズ** 「オールキャップス」に指定した文字のサイズを、通常の文字の高さに対する割合（%）で指定します。この値を変更すると、選択したすべての文字のサイズが変更されます。サイズを 100 % に指定すると、選択したすべての文字が標準の大きさになります。

**下線** このチェックボックスをオンにすると、選択したテキストに下線が付きます。このオプションはパス上文字には使用できません。

## エリア内文字の操作

### 段落の行揃えを変更するには

❖ エリア内文字オブジェクトを選択し、タイトルパネル上で次のいずれかの操作を行います。

- ・テキストをテキストボックスの左に整列させるには、左 をクリックします。
- ・テキストをテキストボックスの中央に配置するには、中央 をクリックします。
- ・テキストをテキストボックスの右に整列させるには、右 をクリックします。

### エリア内文字の文字列を調整するには

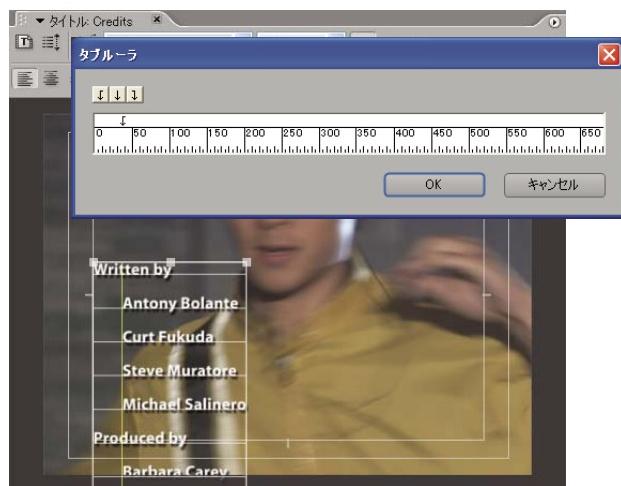
❖ エリア内文字オブジェクトを選択します。

- ・エリア内文字を囲むボックスの任意のハンドルをドラッグしてボックスのサイズを変更します。

### タブの使用

横書きまたは縦書きのエリア内文字ツールを使用してテキストを作成するときは、ワープロソフトと同じようにタブを使用できます。タブは、特にプロフェッショナルなローリングクレジットを作成するときに便利です。テキストボックスに複数のタブを設定し、Tab キーを押すと、カーソルを次のタブストップに移動することができます。タブストップごとに異なる行揃えオプションを指定することができます。

**注意：**タブを使用して整列できるのは、テキストオブジェクトに含まれている文字のみです。テキストオブジェクトまたはグラフィックオブジェクト全体を揃えるには、「オブジェクトの整列」コマンドを使用します。



タブルーラダイアログボックス

### 関連項目

217 ページの「ロールとクロールの作成」

208 ページの「オブジェクトの整列と分布」

### タブルーラの設定または調整を行うには

- 1 テキストボックスを選択します。
- 2 タイトル／タブルーラを選択します。
- 3 タブルーラダイアログボックスで、次のいずれかの操作を行います。
  - ・テキストを左揃えにするタブストップを作成するには、左揃えタブマーカー をクリックします。

- テキストを中央に配置するタブトップを作成するには、中央揃えタブマーカー ↓ をクリックします。
  - テキストを右揃えにするタブトップを作成するには、右揃えタブマーカー ↘ をクリックします。
- 4** タブルーラの数値の上の部分をクリックするとタブトップが作成されます。位置を調整するにはタブトップをドラッグします。ドラッグするときは、黄色い縦線（タブマーカー）が、選択したテキストボックス内のタブの位置を示します。
- 5** 「OK」をクリックしてタブルーラダイアログボックスを閉じます。選択したテキストボックスに、指定したタブルーラが表示されます。
- 注意：**タブマーカーを（タブルーラダイアログボックスが開いているときではなく）選択するたびに表示されるようにするには、タイトル／表示／タブマーカーを選択します。

### タブトップを削除するには

- タブルーラダイアログボックスで、タブをタブルーラの上、下または外へ移動します。

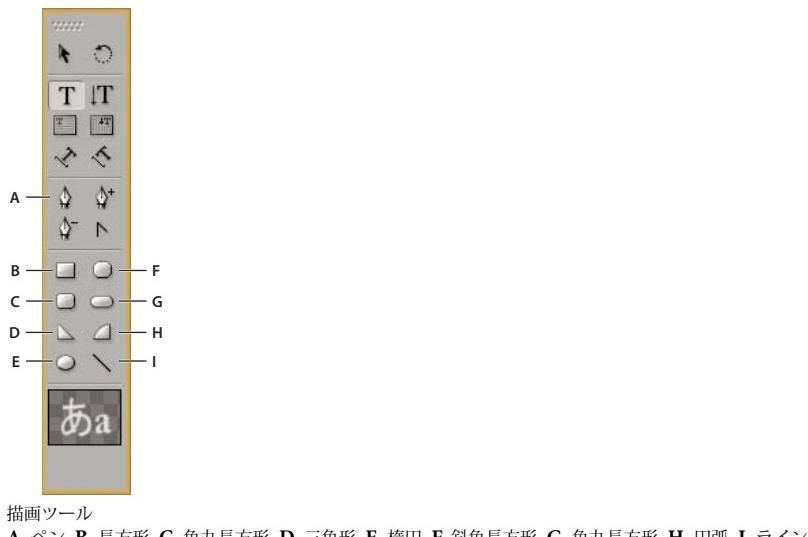
## 図形と画像の追加

### 図形を作成するには

タイトルの描画ツールを使用すると、テキストオブジェクトのほかにも長方形、楕円、線などのさまざまな図形を作成することができます。タイトルウィンドウには、Adobe Illustrator や Adobe Photoshop で使用されているツールに類似した標準的なペンツールが用意されています。

ペンツールを使用することにより、直線と曲線を細かく制御して、接続パスの形状を簡単に調整することができます。また、セグメントへのポイントの追加、セグメントからのポイントの削除またはアンカーポイントの種類の変更も簡単に実行することができます。

直線や曲線の描画が完了したら、最終セグメントを元の開始ポイントへ戻さなければ接続セグメントは開いたままになり、最初のコントロールポイントをクリックすれば接続セグメントは閉じます。



**1** 描画ツールを選択します。

**2** 次のいずれかの操作を行います。

- Shift キーを押しながらドラッグすると、縦横比が均等の図形を描きます。
- Alt キーを押しながらドラッグすると、中心から図形を描きます。

- Shift + Alt キーを押しながらドラッグすると、縦横比を均等にしながら図形を中心から描きます。
  - 対角線方向にドラッグすると、ポインタの位置に応じて描画中の図形が対角線方向に反転します。
  - 上下左右にドラッグすると、ポインタの位置に応じて図形が上下左右に反転します。
-  描画した後に図形を反転させるには、選択ツールを使用してコーナーポイントを反転させたい方向へドラッグします。

## 関連項目

204 ページの「ペンツールを使用して直線セグメントを描画するには」

204 ページの「ペンツールを使用して曲線セグメントを描画するには」

## グラフィックオブジェクトまたはロゴの形状を変更するには

- タイトル内の 1 つまたは複数のオブジェクトまたはロゴを選択します。
- タイトルプロパティパネルで、「プロパティ」のとなりの右向きの三角形をクリックしてリストを開き、グラフィックの種類メニューからオプションを選択します。

**注意：**形状を変更すると、元のコントロールポイントが失われる場合があります。形状の変更前または変更後にコントロールポイントを表示するには、選択ツールを使用してオブジェクトを選択します。

## ペンツールを使用して直線セグメントを描画するには

直線を描画するには、ペンツールを使用して描画エリアの内側でクリックします。これにより作成されるアンカーポイントと呼ばれるコントロールポイントを、直線セグメントで結ぶことができます。

- ペンツールを選択します。
- ペン先を直線セグメントの開始位置に合わせてクリックし、最初のアンカーポイントを定義します。このアンカーポイントは、次のポイントが追加するまで選択（固定）されたままです。
- 注意：描画する最初のセグメントは、次のアンカーポイントをクリックするまで表示されません。また、ポイントから線が表示されている場合は、ペンツールを誤ってドラッグしたのが原因です。その場合は、編集／取り消しを選択して、もう一度クリックします。
- セグメントの終点位置で、もう一度クリックします（Shift キーを押しながらクリックすると、セグメントの角度を 45 度単位に固定することができます）。これによりもう一つのアンカーポイントが作成されます。
- 直線セグメントを追加するには、ペンツールを使用してこのクリック操作を繰り返します。直前に追加したアンカーポイントは、選択されている状態を示す大きな正方形で表示されます。
- 次のいずれかの操作を行ってパスを完成させます。
  - パスを閉じるには、最初のアンカーポイントをクリックします。ペン先を最初のアンカーポイントに合わせると、横に丸い記号が表示されます。
  - パスを開いたままにするには、オブジェクトがないところで Ctrl キーを押しながらクリックするか、ツールパネルで別のツールを選択します。

## ペンツールを使用して曲線セグメントを描画するには

曲線セグメントを描画するには、ペンツールを使用してアンカーポイントをドラッグします。ペンツールを使用して曲線セグメントの描画や変更を行う前に、曲線上のアンカーポイントに関する 2 つのエレメントについて理解しておくことが重要です。曲線セグメントを結ぶアンカーポイントを選択ツールを使用して選択すると、方向ポイントを終点とする方向線がセグメントに表示されます。方向線の角度と長さは、曲線セグメントの形状とサイズによって決定されます。方向線を移動すると、曲線の形状が変化します。スムーズポイントには、単一の直線として移動する 2 本の方向線が常に表示されます。スムーズポイントのいずれかの方向線の方向ポイントをドラッグすると、両方の方向線が同時に移動します。こ

のとき、アンカーポイントの曲線の連続性は維持されます。一方、コーナーポイントには、連結している曲線セグメントの数に応じて、2本または1本の方向線が表示されます。連結している曲線セグメントがない場合、方向線は表示されません。

コーナーポイントの方向線に対して別々に操作を行った場合、コーナーの位置は変化しません。コーナーポイントに方向線が2本ある場合、片方の方向ポイントをドラッグしても、もう片方は移動しません。方向線は、アンカーポイントの曲線に対して常に接線（直径方向に直角）となるように伸びます。各方向線の角度によって曲線のスロープが決定され、長さによって曲線の高さと奥行きが決定されます。

**1** ペンツールを選択します。

**2** 曲線の開始位置にカーソルを合わせ、マウスボタンをクリックします。

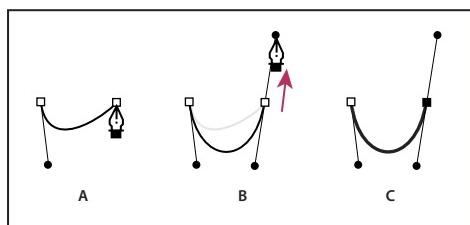
**3** ドラッグして方向線を作成し、作成する曲線セグメントのスロープを決定します。通常、方向線は次に作成するアンカーポイントまでの距離の約1/3の長さだけ延ばしておきます。Shiftキーを押しながらドラッグすると、方向線の角度を45度単位に固定することができます。

**4** マウスボタンを放します。

**注意：**最初のセグメントは、次のアンカーポイントを描画するまで表示されません。

**5** 曲線セグメントの終了位置にペンツールを合わせ、次のいずれかの操作を行います。

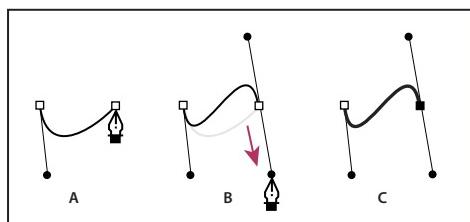
- C字形の曲線を作成するには、直前のアンカーポイントにドラッグした方向と逆の方向にドラッグします。



曲線の2番目のポイントの描画

**A.** 2番目のスムーズポイントのドラッグ開始 **B.** 前の方向線とは逆の方向にドラッグして、C字形の曲線を作成 **C.** マウスボタンを放した後の結果

- S字形の曲線を作成するには、直前のアンカーポイントでドラッグした方向と同じ方向にドラッグします。



S字曲線の描画

**A.** 新しいスムーズポイントのドラッグ開始 **B.** 前の方向線と同じ方向にドラッグして、S字形の曲線を作成 **C.** マウスボタンを放した後の結果

**6** 別のポイントを作成するには、ペンツールを引き続き別の位置からドラッグします。

**7** 次のいずれかの操作を行ってパスを完成させます。

- パスを閉じるには、ペンツールを最初のアンカーポイントに重ねます。クリックまたはドラッグしてパスを閉じます。
- パスを開いたままにするには、オブジェクトがないところでCtrlキーを押しながらクリックするか、選択ツールを選択します。

## ポイントおよび曲線の調整

タイトルウィンドウには、既存のパスを変更するためのツールが用意されており、パス上のコントロールポイントを追加または削除することができます。コントロールポイントを移動し、その方向線を操作して、隣り合う線分の曲線を変更することもできます。また、パスの厚みだけでなく、各終了点の形状、その線端およびそのコーナーまたは角の形状も指定することができます。

### パスにアンカーポイントを追加するには

- 1 パスを選択します。
- 2 アンカーポイントの追加ツール を選択します。
- 3 次のいずれかの操作を行います。
  - 既存のパスにアンカーポイントを追加するには、アンカーポイントを追加する場所をクリックします。
  - アンカーポイントを追加し、同時に新しいポイントを移動する場合は、アンカーポイントを追加するパス上の位置をドラッグします。

### アンカーポイントを削除するには

- 1 削除したいアンカーポイントを含むパスを選択します。
- 2 アンカーポイントの削除ツール を選択します。
- 3 削除したいアンカーポイントにカーソルを合わせてクリックします。

### コントロールポイントを調整するには

- 1 調整したいコントロールポイントがあるパスを選択します。
- 2 ペンツール を選択します。
- 3 カーソルをコントロールポイントに合わせ、横に正方形の記号が表示されたら、コントロールポイントをドラッグして調整します。

### アンカーポイントの種類を切り替えるには

場合によっては、セグメントに作成したアンカーポイントの種類を描画中に変更する必要があります。このような場合には、アンカーポイントの切り替えツールを使用します。

- 1 修正したいパスを選択します。
- 2 アンカーポイントの切り替えツール を選択し、切り替えるアンカーポイントにカーソルを置きます。
- 3 次のいずれかの操作を行います。
  - コーナーポイントをスムーズポイントに切り替えるには、コーナーポイントから方向ポイントをドラッグして引き出します。
  - スムーズポイントを方向線のないコーナーポイントに切り替えるには、スムーズポイントをクリックします。
  - 方向線のないコーナーポイントを 2 本の方向線が別々に動くコーナーポイントに切り替えるには、まずコーナーポイントから方向ポイントをドラッグします（これにより方向線のあるスムーズポイントになります）。マウスボタンを放し、いずれかの方向ポイントをドラッグします。
  - スムーズポイントを 2 本の方向線が別々に動くコーナーポイントに切り替えるには、いずれかの方向ポイントをドラッグします。

**注意：**ペンツールをアンカーポイントの上に置いて Alt キーを押すと、ペンツールが一時的にアンカーポイントの切り替えツールに変わります。

### セグメントの曲線を変更するには

- 1 修正したいパスを選択します。
- 2 ペンツールを選択し、セグメントをドラッグしてその曲線を変更します。

**注意：**セグメントをドラッグすると、セグメントの各終端の方向線を同じ量だけ調整することで曲線が変更されます。この方法で、直線セグメントを曲線セグメントに変更することができます。

### 開いたベジエ形状または閉じたベジエ形状のオプションを設定するには

ペンツールを使用して、開いたパスまたは閉じたパスを作成することができます。パスの厚みと、パスセグメントの終端およびコーナーの形状を指定することができます。

❖ 線、開いたベジエ形状または閉じたベジエ形状を選択し、タイトルプロパティパネルで次のいずれかのオプションを指定します。

**線幅** パスの幅をピクセル単位で指定します。

**線端の形状** パスの終端に配置される線端の種類を指定します。「バット」を選択すると、パスの終端が四角形になります。「ラウンド」を選択すると、パスの終端が円形になります。「正方形」を選択すると、パスの終端が線幅の半分だけ外側へ出た四角形になります。このオプションを選択した場合、線はすべての方向へ均一に伸ばされます。

**角の形状** 連続したパスセグメントの連結部分の形状を指定します。「マイター」オプションを指定すると、点を頂点とする角でパスセグメントが連結されます。「ラウンド」オプションを指定すると、丸い角でパスセグメントが連結されます。「ペベル」オプションを指定すると、四角形の角でパスセグメントが連結されます。

**マイター値** 角の形状をマイター（点）からペベル（四角形）へ切り替えるしきい値を指定します。初期設定のマイター値は4です。これは、点の長さがストロークの太さの4倍に達すると、角の形状がマイターからペベルに切り替わることを示しています。マイター値を1に設定すると、角の形状はペベルになります。

**注意：**上記のオプションは、ペンツールまたはラインツールで作成する形状に適用することができます。ストローク（内側）またはストローク（外側）は、任意のテキストまたはグラフィックオブジェクトに適用することができます。

## 画像の追加

タイトルウィンドウを使用して、タイトルに画像を配置することができます。この機能は、テンプレートとして使用するタイトルにロゴグラフィックを追加する場合に特に便利です。画像は、グラフィック要素として追加したり、テキストボックス内に配置してテキストの一部として扱うことができます。タイトルウィンドウでは、ビットマップ画像とベクトルベースのアートワーク（Adobe Illustratorで作成したアートなど）の両方を使用できますが、Adobe Premiere Proでは、ベクトルベースのアートはラスタライズされて、ビットマップに変換されます。初期設定では、挿入した画像は元のサイズで表示されます。ほかのオブジェクトのプロパティと同様、タイトルに挿入したロゴのプロパティ（スケールなど）を変更することができます。ロゴのサイズや縦横比は簡単に元に戻すことができます。

## 関連項目

215ページの「スタイルについて」

212ページの「テクスチャを読み込むには」

### ロゴをタイトルに配置するには

1 タイトル／ロゴ／ロゴを挿入を選択します。

2 ロゴを目的の位置へドラッグします。必要に応じて、ロゴの不透明度、回転およびサイズを調整することができます。

**注意：**画像をタイトルファイルに追加する場合は、ロゴを挿入します。画像またはビデオを背景としてのみ使用する場合は、画像またはビデオのクリップにタイトルをスーパーインポーズします。

## 関連項目

209ページの「オブジェクトの変形について」

### ロゴをテキストボックスに配置するには

1 文字ツールで、ロゴを挿入する位置をクリックします。

2 タイトル／ロゴ／ロゴをテキストに挿入を選択します。

### ロゴのサイズまたは縦横比を元に戻すには

❖ ロゴを選択して、タイトル／ロゴ／ロゴのサイズを元に戻すまたはタイトル／ロゴ／ロゴの縦横比を元に戻すを選択します。

## タイトル内のオブジェクトの操作

### オブジェクトの積み重ね順序を変更するには

重なり合うオブジェクトを作成した場合は、タイトルパネルで重ねる順序を制御することができます。

- 1 移動するオブジェクトを選択します。
- 2 タイトル／アレンジを選択し、次のいずれかの操作を行います。

**最前面へ** 選択したオブジェクトを最前面に移動します。

**前面へ** 選択したオブジェクトを、その上に重なっているオブジェクトの前面に移動します。

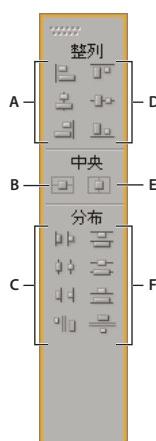
**最背面へ** 選択したオブジェクトを最背面に移動します。

**背面へ** 選択したオブジェクトを、その下に重なっているオブジェクトの背面に移動します。

**注意：**テキストまたは図形が何重にも重なっている場合、そこから目的の要素だけを選択するのが難しいことがあります。このような場合は、タイトル／選択を使用すると、重なっている要素間で目的の要素を簡単に選択できます。

### オブジェクトの整列と分布

タイトルアクションパネルには、描画エリアのオブジェクトを自動的に整列させるボタンがあります。オブジェクトを整列させるには整列ボタンを使用します。中央ボタンはオブジェクトを描画エリアの中央に配置し、分布ボタンは選択したオブジェクトを均等に離して配置します。整列、中央および分布は、横方向にも縦方向にも実行することができます。



タイトルアクションパネル  
**A.** 水平方向の整列ボタン **B.** 垂直方向中央ボタン **C.** 水平方向の分布ボタン **D.** 垂直方向の整列ボタン **E.** 水平方向中央ボタン **F.** 垂直方向の分布ボタン

選択したオブジェクトの整列または分布を実行する場合は、次の点に注意してください。

- 整列オプションを実行すると、選択したオブジェクトは、新しい整列位置に最も近いオブジェクトに合わせて整列されます。例えば、右揃えの場合、選択したすべてのオブジェクトは、その中で最も右寄りのオブジェクトに合わせて整列されます。
- 分布オプションを実行すると、選択したオブジェクトは、両端のオブジェクト間で等間隔に並べられます。例えば、縦方向の分布オプションの場合、選択したオブジェクトはその中で最も上と最も下のオブジェクト間で分布されます。
- サイズの異なるオブジェクトを分布した場合、オブジェクト間のスペースは等間隔にならないことがあります。例えば、中央揃えの分布を実行すると、オブジェクトの中心点間のスペースは等間隔になりますが、サイズが異なる各オブジェクトの間隔はそれぞれ異なります。選択したオブジェクトを等間隔に整列するには、「水平方向均等」または「垂直方向均等」オプションを使用します。

## タイトル内のオブジェクトを中央に配置するには

- 1 タイトルウィンドウで、1つまたは複数のオブジェクトを選択します。
- 2 タイトルアクションパネルで、実行する中央揃えの種類に対応するボタンをクリックします。

**注意：**タイトル／位置を選択し、目的のオプションを指定してオブジェクトを中央に配置できます。また、タイトル／位置／画面下部を選択して、選択したオブジェクトをタイトルセーフマージンの下端に沿って配置することもできます。オブジェクトを描画エリアの水平方向と垂直方向の中央に配置するには、水平方向中央ボタンと垂直方向中央ボタンを両方ともクリックする必要があります。

## タイトル内のオブジェクトを整列させるには

- 1 タイトルパネルで、2つ以上のオブジェクトを選択します。
- 2 タイトルアクションパネルで、実行する整列の種類に対応するボタンをクリックします。

## タイトル内のオブジェクトを分布するには

- 1 タイトルウィンドウで、3つ以上のオブジェクトを選択します。
- 2 タイトルアクションパネルで、実行する分布の種類に対応するボタンをクリックします。

## オブジェクトの変形について

作成したオブジェクトの位置、回転、スケールおよび不透明度は自由に調整できます。これらの属性は、まとめて変形プロパティと呼ばれます。オブジェクトは、描画エリアをドラッグしたり、タイトルメニューからコマンドを選択したり、タイトルプロパティパネルのコントロールを使用したりするによって変形することができます。

## オブジェクトの不透明度を調整するには

- 1 1つまたは複数のオブジェクトを選択します。
- 2 次のいずれかの操作を行います。
  - タイトルプロパティパネルの「変形」セクションで、「不透明度」の値を調整します。
  - タイトル／変形／不透明度を選択し、「不透明度」に新しい値を入力し、「OK」をクリックします。

**注意：**不透明度プロパティの設定では、タイトル内の個々のオブジェクトの不透明度が調整されます。シーケンス内のタイトル全体の不透明度を設定するには、ビデオクリップの場合と同様に、エフェクトを使用します。336ページの「クリップの不透明度の調整」を参照してください。

## オブジェクトの位置を調整するには

- 1 目的のオブジェクトをクリックして選択します。複数のオブジェクトを選択する場合は、Shiftキーを押しながらクリックします。
- 2 次のいずれかの操作を行います。
  - 描画エリアで、選択したオブジェクトを新しい位置へドラッグします。
  - タイトル／変形／位置を選択して、「X座標」と「Y座標」に新しい値を入力し、「OK」をクリックします。
  - タイトルプロパティパネルの「変形」セクションで、「X座標」と「Y座標」の値を入力します。
  - 矢印キーを使用してオブジェクトを1ピクセル単位で移動します。また、Shiftキーを押しながら矢印キーを押すと、5ピクセル単位で移動できます。
  - タイトル／位置を選択して、選択したオブジェクトの中央揃えまたはタイトルセーフマージンの下端への整列のオプションを選択することができます。

## オブジェクトを拡大または縮小するには

- 1 目的のオブジェクトをクリックして選択します。複数のオブジェクトを選択する場合は、Shift キーを押しながらクリックします。
- 2 次のいずれかの操作を行います。
  - 幅を調整するには、描画エリアでオブジェクトの左または右のハンドルをドラッグします。
  - 高さを変更するには、描画エリアでオブジェクトの境界ボックスの上または下のハンドルをドラッグします。
  - オブジェクトの縦横比を固定したまま変更するには、コーナーハンドルまたはサイドハンドルを Shift キーを押しながらドラッグします。
  - スケール中に縦横比を元に戻すには、オブジェクトのコーナーハンドルのドラッグ中に Shift キーを押します。
  - 中心点を固定して拡大または縮小するには、Alt キーを押しながらオブジェクトのコーナーハンドルをドラッグします。
  - スケールの値を比率（%）で設定するには、タイトル／変形／スケールを選択し、値を指定して、「OK」をクリックします。
  - スケールの値をピクセル単位で設定するには、タイトルプロパティパネルで「幅」と「高さ」の値を指定します。

**注意：**横書き文字ツールまたは縦書き文字ツールで作成したテキストオブジェクトのハンドルをドラッグすると、そのフォントサイズが変更されます。縦横比が固定されていない場合は、テキストの「縦横比」の値も変更されます。

## オブジェクトの回転角度を変更するには

- 1 目的のオブジェクトをクリックして選択します。複数のオブジェクトを選択する場合は、Shift キーを押しながらクリックします。
- 2 次のいずれかの操作を行います。
  - 描画エリアで、いずれかのオブジェクトのコーナーポイントの少し外側にカーソルを合わせます。カーソルが回転アイコン  に変わったら、目的の方向へドラッグして角度を調整します。Shift キーを押しながらドラッグすると、回転角度を 45 度単位に制限することができます。
  - 回転ツール  を選択して、オブジェクトを目的の方向へドラッグします。
  - タイトル／変形／回転を選択し、「角度」に新しい値を入力して「OK」をクリックします。
  - タイトルプロパティパネルで「回転」の値を入力するか、「回転」カテゴリの見出しを展開して角度コントロールをドラッグします。

## オブジェクトをゆがませるには

- 1 目的のオブジェクトをクリックして選択します。複数のオブジェクトを選択する場合は、Shift キーを押しながらクリックします。
- 2 タイトルプロパティパネルの「プロパティ」セクションで、「ゆがみ」のとなりの右向きの三角形をクリックし、「X」オプションと「Y」オプションを表示します。「X」の値を調整するとテキストが x 軸方向にゆがみ、「Y」の値を調整すると y 軸方向にゆがみます。

**注意：**ゆがみは、グラフィックオブジェクト全体の横（X）または縦（Y）の縦横比に影響します。また、テキストオブジェクトの各文字には個々に影響します。

# 色、塗り、テクスチャ、ストロークおよび影の追加

## オブジェクトのプロパティについて

タイトルウィンドウを使用すると、作成した各オブジェクトまたはオブジェクトのグループにカスタムプロパティを適用することができます。対象となるプロパティには、ストローク、塗り、光沢、テクスチャ、影などがあります。プロパティの組み合わせはスタイルとして保存できます。スタイルはタイトルスタイルパネルにボタンとして表示されるので、お気に入りのプロパティの組み合わせを簡単にオブジェクトに適用できます。スタイルを使用すると、プロジェクトで使用する複数のタイトルでスタイルの一貫性を保つことができます。



タイトルプロパティパネル

## 関連項目

215 ページの「スタイルについて」

## オブジェクトの塗りを設定するには

オブジェクトの塗りプロパティは、オブジェクトの輪郭の中の領域、つまりグラフィックオブジェクト内、またはテキストオブジェクトの各文字の輪郭内の領域を定義します。タイトルプロパティパネルで、選択したオブジェクトの塗りに対して多数のオプションを指定することができます。

**注意：**オブジェクトにストロークを追加する場合、ストロークには塗りも含まれます（214 ページの「オブジェクトにストロークを追加するには」を参照してください）。

**1** 塗りを変更したいオブジェクトを選択します。

**2** タイトルプロパティパネルで、「塗り」カテゴリのとなりの右向きの三角形をクリックし、必要に応じて以下のオプションを設定します。

**塗りの種類** テキストまたはグラフィックオブジェクトの輪郭内に色を適用するかどうか、また適用する場合はその方法を指定します。

**カラー** 塗りのカラーを指定します。色見本をクリックしてカラーピッカーを開くか、スポットツールをクリックして画面上から色を抽出します。カラーオプションは、指定した「塗りの種類」によって異なります。

**不透明度** 塗りの不透明度を 0 %（完全に透明）から 100 %（完全に不透明）の間で指定します。

**光沢** 反射する表面（光沢）をシミュレートします。

**テクスチャ** 別ファイルの画像を追加します。テクスチャソースとして使用するファイルを選択できます。

オブジェクトの塗りの不透明度では、タイトル内の個々のオブジェクトの不透明度を設定します。タイトル全体の不透明度を設定するには、クリップの場合と同様に、タイムライン上にあるクリップの上位のトラックに追加し、その不透明度を調整します。

## 関連項目

214 ページの「オブジェクトにストロークを追加するには」

### 塗りの種類

**ベタ塗り** 単色による塗りを作成します。必要に応じてオプションを指定します。

**線形グラデーションまたは円形グラデーション** 「線形グラデーション」を選択すると、一定方向の2色グラデーションが作成されます。「円形グラデーション」を選択すると、円形の2色グラデーションが作成されます。

「カラー」オプションでは、グラデーションの開始色と終了色を指定します。この色はカラーストップと呼ばれる左右それぞれの小さい四角で表示されます。色を選択するには、カラーストップをダブルクリックします。カラーストップをドラッグすると、選択した2色間でのグラデーションの滑らかさを調整することができます。

「カラーストップの色」オプションおよび「カラーストップの不透明度」オプションでは、選択したカラーストップの色および不透明度を指定します。必要に応じて、目的のカラーストップの上に表示されている上向きの三角形をクリックして選択し、調整します。「角度」オプション（「線形グラデーション」を指定した場合のみ利用可能）では、グラデーションの角度を指定します。「繰り返し」オプションでは、グラデーションパターンの繰り返し回数を指定します。

**4色グラデーション** 4色構成のグラデーションによる塗りを作成します。

「カラー」オプションでは、オブジェクトのそれぞれのコーナーから出る色を指定します。色を選択するには、カラーストップをダブルクリックします。

「カラーストップの色」オプションおよび「カラーストップの不透明度」オプションでは、選択したカラーストップの色および不透明度を指定します。必要に応じて、カラーストップの上に表示されている上向きの三角形をクリックして選択し、調整します。

**ペベル** エッジにペベルのような効果を追加します。「バランス」オプションでは、影の色が占めるペベル部分の割合（%）を指定します。

**表示なし** 塗りまたは影をレンダリングしません。

**ゴースト** 影だけをレンダリングするが、塗りはレンダリングしません。

 「表示なし」および「ゴースト」は、影およびストロークのあるオブジェクトに使用すると、効果があります。

### 光沢を追加するには

あらゆるオブジェクトの塗りまたはストロークに光沢を追加することができます。光沢を追加すると、オブジェクトの表面に色付きの光線が当たっているような効果が得られます。光沢については、カラー、サイズ、角度、不透明度および位置を調整することができます。

1 オブジェクトを選択します。

2 タイトルプロパティパネルで「光沢」を選択します。

3 「光沢」のとなりの右向きの三角形をクリックして、オプションを設定します。

**注意：**オブジェクトのテクスチャにより光沢が不明瞭になる場合は、タイトルプロパティパネルの「テクスチャ」オプションの選択を解除します。

### テクスチャを読み込むには

あらゆるオブジェクトの塗りまたはストロークにテクスチャをマップすることができます。テクスチャを追加するには、ベクトルファイルまたはビットマップファイル（Adobe Photoshop ファイルなど）を指定するか、Adobe Premiere Pro に用意されているテクスチャを選択します。

1 オブジェクトを選択します。

2 タイトルプロパティパネルでオブジェクトの塗りまたはストロークに対して「テクスチャ」を選択し、となりにある右向きの三角形をクリックしてオプションを展開します。

**3** 「テクスチャ」のサンプル表示をクリックすると初期設定として開く、Program Files/Adobe/Premiere Pro/Presets/Textures のサンプルを選択するか、ハードディスク上の任意のファイルを選択し、「開く」ボタンをクリックします。

**4** テクスチャのスケール、整列および関連オブジェクトとのブレンドの方法を指定するには、必要に応じて残りのオプションを設定します。

**注意：**選択したオブジェクトのテクスチャを削除するには、タイトルプロパティパネルの「テクスチャ」オプションの選択を解除します。

**オブジェクトとともに反転** オブジェクトを反転（対辺を越えてコントロールポイントをドラッグ）したときに、テクスチャも水平および垂直方向に反転させます。

**オブジェクトとともに回転** テクスチャをオブジェクトと一緒に回転させます。

**「サイズ」の「オブジェクト X」、「オブジェクト Y」** テクスチャをオブジェクトに適用する場合の x 軸または y 軸方向の伸縮方法を指定します。「テクスチャ」オプションを指定すると、テクスチャは伸縮されずにオブジェクトフェイスの左上隅から右下隅にかけて配置されます。「クリップフェイス」オプションを指定すると、テクスチャがフェイスから内側のストロークを除いた部分にフィットするように伸縮されて適用されます。「フェイス」オプションを指定すると、テクスチャがフェイス全体にフィットするように伸縮されて適用されます。「エクステンド」オプションを指定すると、テクスチャが伸縮される領域の計算にストロークが考慮されます。例えば、20 ピクセル幅の大きさのエッジが存在する場合、テクスチャはフェイス範囲の外側まで拡張されます。ただし、テクスチャはフェイスでクリップされ、範囲のみが調整されます。

**「サイズ」の「水平」、「垂直」** 指定した割合（%）でテクスチャを伸縮します。オプションの指定による結果は、双方の値の比率によって異なります。有効な範囲は 1 % ~ 500 % で、初期設定は 100 % です。

**「サイズ」の「タイリング X」、「タイリング Y」** テクスチャをタイル化します。タイル指定されていない方向については、ブランク（アルファ = 0）になります。

**「配置」の「オブジェクト X」、「オブジェクト Y」** オブジェクトのどの位置にテクスチャを揃えるかを指定します。「スクリーン」を指定すると、テクスチャはオブジェクトに対してではなくタイトルに対して配置され、オブジェクトを移動してもテクスチャの位置は固定されたままになります「クリップフェイス」を指定すると、テクスチャはクリップエリアのフェイス（フェイスから内側のストロークを除いた部分）に揃えられます。「フェイス」を指定すると、テクスチャは通常のフェイスに揃えられ、範囲計算にストロークは考慮されません。「エクステンド」を指定すると、テクスチャは拡張フェイス（フェイスに外側のストロークを加えた部分）に揃えられます。

**「配置」の「ルール X」、「ルール Y」** テクスチャを揃えるルールを指定します。テクスチャの左上、中央、右下が、「オブジェクト X」および「オブジェクト Y」で指定された部分に揃えられます。

**「X オフセット」、「Y オフセット」** テクスチャの適用ポイントの計算結果に対する水平方向と垂直方向のオフセット（ピクセル単位）を指定します。適用ポイントは、「オブジェクト X / Y」および「ルール X / Y」の設定に基づいて計算されます。範囲は -1000 ~ 1000 で、初期設定は 0 です。

**「ブレンド」の「ミックス」** レンダリングされた通常の塗りつぶし部分に対するテクスチャの比率を指定します。例えば、長方形を作成して赤から青への単純なグラデーションを適用し、その後にテクスチャを適用したと仮定します。この場合、この 2 つを合成して最終的なオブジェクトで適用される割合は、「ミックス」値によって決定されます。コントロールの範囲は -100 ~ 100 です。値が -100 の場合、テクスチャは適用されず、グラデーションのみがレンダリングされます。また、値が 100 の場合、テクスチャのみが適用されます。値が 0 の場合は、両方のオプションが同等に適用されます。「ミックス」はこのほかにも、カラーカーブのキー（「塗りつぶしキー」オプションで設定）およびテクスチャのキー（「テクスチャキー」チェックボックスで設定）を適用する割合を指定する場合にも使用します。

**アルファ倍率** テクスチャ全体のアルファ値を再調整します。このオプションを使用すると、オブジェクトを簡単に透明にすることができます。アルファチャンネルが適切に範囲指定されている場合、このオプションは透明度スライダのように機能します。

**合成モード** 透明度の設定に使用する、読み込むテクスチャのチャンネルを指定します。通常は、アルファチャンネルを使用します。ただし、黒と赤のテクスチャを使用する場合、赤のチャンネルをアルファチャンネルに選択してその領域を透明にすることができます

**反転** 読み込みアルファ値を反転します。テクスチャによってはアルファ範囲が反転している場合があります。単色で表示されるはずのエリアに何も表示されない場合は、このオプションを試してみてください。

## オブジェクトにストロークを追加するには

オブジェクトに輪郭（ストローク）を追加できます。ストロークは、内側にも外側にも追加することができます。内側のストロークを追加するとオブジェクトの内側のエッジに沿ってアウトラインで表示され、外側のストロークを追加するとオブジェクトの外側のエッジに沿ってアウトラインで表示されます。各オブジェクトには最大で 12 個のストロークを追加することができます。追加したストロークには、色、塗りの種類、不透明度、光沢およびテクスチャを指定して調整できます。初期設定では、ストロークは作成した順序でレンダリングされます。ただし、レンダリングの順序は簡単に変更することができます。

- 1 オブジェクトを選択します。
- 2 タイトルプロパティパネルの「プロパティ」セクションで、「ストローク」カテゴリを展開します。
- 3 「ストローク（内側）」または「ストローク（外側）」のとなりの「追加」をクリックします。
- 4 次のオプションを設定します。

**タイプ** 適用するストロークの種類を指定します。「奥行き」を指定すると、オブジェクトが押し出されたような外観のストロークが作成されます。「エッジ」を指定すると、オブジェクトの内側または外側のエッジ全体を取り巻くストロークが作成されます。「ドロップフェイス」を指定すると、オブジェクトのコピーが作成されます。このコピーには、後でオフセットを指定したり値を適用したりできます。

**サイズ** ストロークのサイズをスキャンライン単位で指定します。このオプションは、ストロークの種類が「ドロップフェイス」の場合は利用することができません。

**角度** ストロークの角度を指定します。このオプションは、ストロークの種類が「エッジ」の場合は利用することができません。

**強さ** ストロークの高さを指定します。このオプションはストロークの種類が「ドロップフェイス」の場合にのみ利用することができます。

**塗りの種類** ストロークの塗りの種類を指定します。「塗りの種類」の動作は、「光沢」および「テクスチャ」も含めて、「塗り」の各オプションとまったく同じです。

 ストロークオプションを選択および選択解除して、さまざまな組み合わせを試してください。

## 関連項目

212 ページの「塗りの種類」

## ストロークのレンダリング順序を変更するには

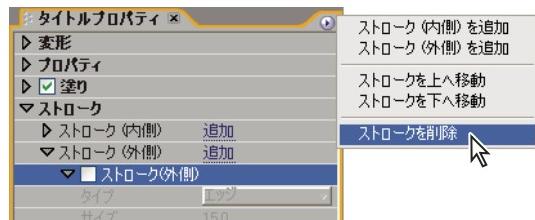
- 1 複数のストロークを含むオブジェクトを選択します。
- 2 タイトルプロパティパネルで、移動するストロークを選択します。
- 3 タイトルプロパティパネルのメニューで「ストロークを上へ移動」を選択すると選択したストロークが 1 レベル上へ移動し、「ストロークを下へ移動」を選択すると 1 レベル下へ移動します。

## オブジェクトまたはテキストからストロークを削除するには

- 1 1 つまたは複数のストロークを含むオブジェクトを選択します。
- 2 タイトルウィンドウで、次のいずれかの操作を行います。
  - オブジェクトからストロークを削除するには、オブジェクトを選択します。
  - テキストからストロークを削除するには、テキストツール **T** をクリックし、ドラッグしてテキストを選択します。
- 3 タイトルプロパティパネルで、「ストローク」のとなりの右向きの三角形をクリックしてカテゴリを展開します。
- 4 「ストローク（内側）」、「ストローク（外側）」またはその両方を展開します。
- 5 次のいずれかの操作を行います。
  - 1 つのストロークを削除するには、「ストローク（内側）」または「ストローク（外側）」を選択します。

- 複数のストロークを削除するには、Ctrlキーを押しながら、削除する各ストローク（「ストローク（内側）」または「ストローク（外側）」という見出しが示されています）をクリックします。ストローク（内側）とストローク（外側）を任意に組み合わせて選択することができます。

6 タイトルプロパティパネルのメニューで「ストロークを削除」を選択します。



タイトルプロパティパネルのメニューで「ストロークを削除」の選択

### ドロップシャドウを作成するには

タイトルウィンドウでは、どのオブジェクトにでもドロップシャドウ（影）を追加することができます。影に関するさまざまなオプションを使用して、カラー、不透明度、角度、距離、サイズおよびスプレッドを自由に制御することができます。

1 オブジェクトを選択します。

2 タイトルプロパティパネルで「影」を選択します。

3 「影」のとなりの右向きの矢印をクリックし、必要に応じて以下の値を設定します。

**カラー** 影のカラーを指定します。

**不透明度** 影の透明度レベルを指定します。

**角度** オブジェクトに対する影の角度を指定します。

**距離** オブジェクトに対する影のオフセットをピクセル数で指定します。

**サイズ** 影のサイズを指定します。

**スプレッド** ブラー（ぼかし）を適用する前にオブジェクトのアルファチャンネルの境界を拡張する範囲を指定します。このオプションは、フォントの曲線的なディセンダまたはアセンダなど、ブラーを強くかけると消えてしまいがちな小さくて細い部分にたいへん有効です。

## スタイルの操作

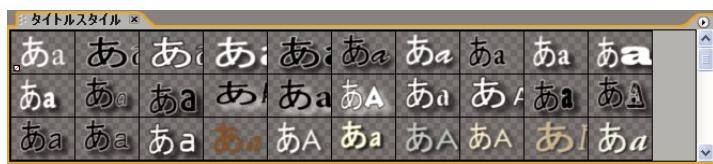
### スタイルについて

タイトル内のテキストオブジェクトやグラフィックオブジェクトにカラープロパティとフォントの組み合わせを適用したら、その組み合わせをスタイルとして保存しておくと、後から再利用することができます。保存できるスタイルの数に制限はありません。保存されているスタイルのサムネールはタイトルスタイルパネルに表示されるので、作成したカスタムスタイルは別のプロジェクトにも簡単に適用することができます。Adobe Premiere Proには、初期設定のスタイルも用意されています。

初期設定では、保存したスタイルはすべて拡張子 .prsl を使用するスタイルライブラリファイルとして保存されます。スタイルライブラリを保存すると、Adobe Title Designer の現在のウィンドウに表示されているスタイル全体が保存されます。プリセットスタイルライブラリは、Program Files/Adobe/Premiere Pro 2.0/Presets/Styles に保存されています。カスタムスタイルは、My Documents/Adobe/Premiere Pro/2.0/Styles に保存されます。

各スタイルまたはスタイルのセットはプロジェクトとは別に保存されるので、スタイルを別のユーザと共有することができます。スタイルを共有する場合は、フォント、テクスチャおよび背景の各ファイルが、すべてのシステムで利用できることを確認してください。

「現在のスタイル」サムネールには、現在選択している要素に適用されたプロパティが表示されます。



タイトルスタイルパネル

## スタイルを作成するには

- 1 スタイルとして保存するプロパティを持つオブジェクトを選択します。
- 2 次のいずれかの操作を行います。
  - タイトルスタイルパネルメニューから「新規スタイル」を選択します。
  - タイトルスタイルパネル内を右クリックし、「新規スタイル」を選択します。
- 3 スタイルの名前を入力して「OK」をクリックします。選択した表示オプションに応じて、新しいスタイルのサンプルまたは名前がタイトルスタイルパネルに表示されます。

## スタイルのサンプル表示を変更するには

タイトルスタイルパネルには、初期設定のスタイルライブラリ、および作成したまたは読み込んだスタイルのサンプルが表示されます。このセクションには、各スタイルを適用したサンプルテキストが、大きなサムネールで表示されます。この表示は、小さなサムネールやスタイル名のみの表示に変更することができます。

❖ タイトルスタイルパネルのメニューで、次のいずれかを選択します。

**「テキストのみ」を選択** スタイル名のみが表示されます。

**「サムネール（小）」を選択** スタイルを適用したテキストオブジェクトのサンプルが小さな画像で表示されます。

**「サムネール（大）」を選択** スタイルを適用したテキストオブジェクトのサンプルが大きな画像で表示されます。

## サンプル画面に表示される初期設定の文字を変更するには

初期設定でスタイルのサンプルに表示される文字を変更することができます。

- 1 編集／環境設定／タイトルを選択します。
- 2 「スタイルサンプル」で、スタイルのサンプル表示に使用する文字を全角 2 文字以内で入力します。
- 3 「OK」をクリックします。

## スタイルをオブジェクトに適用するには

- 1 スタイルを適用するオブジェクトを選択します。
  - 2 タイトルスタイルパネルで、適用するスタイルのサンプルをクリックします。
-  スタイルに指定されているフォントをタイトルのフォントに適用しない場合は、Alt キーを押しながらスタイルサンプルをクリックします。

## 初期設定のスタイルを削除、複製、名前変更または設定するには

- ❖ タイトルスタイルパネルで、次のいずれかの操作を行います。
- スタイルを削除するには、スタイルを選択して、タイトルスタイルメニューから「スタイルの削除」を選択します。
- 注意：**この手順を実行しても、サンプルまたは名前が表示エリアから削除されるだけです。スタイル自体はライブラリに残ります。スタイルライブラリを再度表示するには、「スタイルライブラリをリセット」、「スタイルライブラリを追加」または「スタイルライブラリの置き換え」を使用します。
- スタイルを複製するには、スタイルを選択して、タイトルスタイルメニューから「スタイルの複製」を選択します。選択したスタイルの複製がタイトルスタイルパネルに表示されます。

- スタイルの名前を変更するには、スタイルを選択して、タイトルスタイルメニューから「スタイルの名前を変更」を選択します。「スタイルの名前を変更」ダイアログボックスで、新しい名前を半角32文字以内で入力して、「OK」をクリックします。
- 特定のスタイルを初期設定にするには、スタイルを選択し、タイトルスタイルメニューから「スタイルをデフォルトに設定」を選択します。これ以降は、オブジェクトを作成するたびにこのスタイルが設定されます。

## スタイルライブラリを管理するには

スタイルを作成したら、別のスタイルとともにコレクション（スタイルライブラリ）として保存することができます。初期設定では、作成したスタイルは現在のスタイルライブラリに表示されますが、新しいライブラリを作成してスタイルを保存することもできます。例えば、現在のライブラリ表示を削除し、作業時に新しいスタイルを作成して、そのスタイルを独自のライブラリに保存することができます。

❖ タイトルスタイルパネルで、次のいずれかの操作を行います。

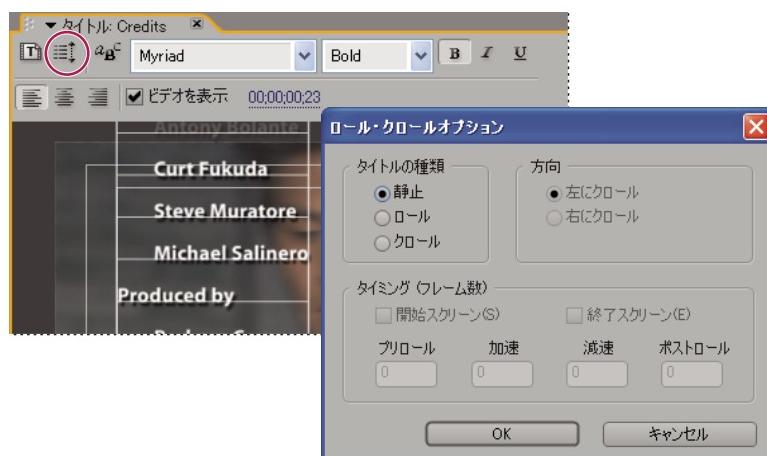
- 初期設定のスタイルライブラリを復元するには、タイトルスタイルメニューから「スタイルライブラリをリセット」を選択します。
- スタイルライブラリを保存するには、タイトルスタイルメニューから「スタイルライブラリを保存」を選択します。「スタイル」セクションに表示されているすべてのスタイルが保存されます。スタイルライブラリファイルの名前と場所を指定して、「保存」ボタンをクリックします。スタイルライブラリファイルは拡張子.prlsで保存されます。
- スタイルライブラリを追加するには、タイトルスタイルメニューから「スタイルライブラリを追加」を選択します。追加するスタイルライブラリを指定して「開く」をクリックします。
- スタイルライブラリを置き換えるには、スタイルメニューから「スタイルライブラリの置き換え」を選択します。置き換えるとして使用するスタイルライブラリを指定して、「開く」ボタンをクリックします。

## ロールタイトルとクロールタイトル

### ロールとクロールの作成

プロジェクトによっては、静止しているタイトル、グラフィックおよびロゴでも十分な場合がありますが、多くの場合はタイトルを移動させる必要があります（クリップを垂直方向に移動するタイトルはロールと呼ばれ、水平方向に移動するタイトルはクロールと呼ばれます）。タイトル機能により、滑らかに動く高度なロールおよびクロールを簡単に作成できます。

**注意：**ロールまたはクロールの速度は、タイムラインパネルでのタイトルの長さによって決定されます。タイトルクリップの表示時間を長くするほど、動きは遅くなります。



ロールするタイトルの設定

## ロールタイトルまたはクロールタイトルを作成するには

1 次のいずれかの操作を行います。

- ロールするタイトルを作成するには、タイトル／新規タイトル／ロールタイトルを選択します。
- クロールするタイトルを作成するには、タイトル／新規タイトル／クロールタイトルを選択します。

2 ロールタイトルまたはクロールタイトルにテキストオブジェクトおよびグラフィックオブジェクトを作成します。タイトルパネルのスクロールバーを使用して、タイトルの表示エリアの外側の領域を表示します。タイトルをシーケンスに追加すると、隠れている表示エリアの外側の領域がロールまたはクロールして表示されます。

 クレジットをロールするには、エリア内文字ツールを使用して長いテキストボックスを作成し、整列、タブおよび行間を使用して書式設定を調整します。

3 タイトルパネルで、ロール・クロールオプションボタン  をクリックします。

4 「方向」および「タイミング」オプションを必要に応じて指定し、「OK」をクリックします。

**注意:** 方向は、クロールタイトルに対してのみ指定することができます。

## タイトルの種類を変換するには

1 タイトルパネルで変換するタイトルを開くか選択します。

2 タイトルパネルで、ロール・クロールオプションボタンをクリックします。

3 「タイトルの種類」で、目的のタイトルの種類を指定し、必要に応じて「方向」オプションと「タイミング」オプションを指定します。218 ページの「ロール・クロールのタイミングオプション」を参照してください。

4 オブジェクトを変更または作成します。

## ロール・クロールのタイミングオプション

**開始スクリーン** ロールが画面の外側から始まり、内側へ移動します。

**終了スクリーン** オブジェクトが画面の外側に出るまでロールします。

**プリロール** ロールの開始前に再生するフレーム数を指定します。

**加速** 再生速度に達するまでタイトルをゆっくり加速しながらロールするフレーム数を指定します。

**減速** ロールが終了するまでタイトルをゆっくり減速しながらロールするフレーム数を指定します。

**ポストロール** ロールの終了後に再生されるフレーム数を指定します。

**左にクロール、右にクロール** クロールの移動方向を指定します。

## 関連項目

199 ページの「テキストボックスに横書きまたは縦書きのテキストを入力するには」

202 ページの「タブの使用」

# 第 12 章：アニメーション

## エフェクトのアニメート

### キーフレームについて

キーフレームは、アニメーション、エフェクト、オーディオプロパティおよびその他の時間に伴うさまざまな変化を作成および制御するために使用されます。キーフレームは、空間での位置、不透明度、オーディオボリュームなどの値を指定する時間上のある点で指定します。キーフレーム間の値は補間されます。キーフレームを使用して時間に伴う変化を作成する場合は、最低 2 つのキーフレームを使用する必要があります。1 つは変化の開始時の状態を示すものであり、もう 1 つは変化の終了時の新しい状態を示すものです。

### キーフレームの操作

キーフレームを使用して不透明度エフェクトをアニメートする場合、エフェクトコントロールパネルまたはタイムラインパネルのどちらでもキーフレームの表示および編集を行うことができます。場合によっては、タイムラインパネルのほうが、キーフレームをより迅速に表示および調整できます。以下のガイドラインでは、各タスクの実行に適したパネルについて説明します。

- 不透明度やオーディオボリュームなど、1 次元的な値しか持たないエフェクトの場合は、タイムラインパネルでの編集が適しています。一般的にエフェクトコントロールパネルは、レベルなどの複数の値、回転などの角度値またはスケールなどの 2 次元的な値を持つエフェクトのキーフレームを編集する場合に適しています。
- タイムラインパネルではキーフレーム値の変化がグラフで表示されるので、キーフレーム値の時間的な変化が一目でわかります。キーフレーム間の値は初期設定では直線的に変化しますが、変化率を微調整するオプションを適用できます。例えば、補間方法を制御してストップモーションの様な効果を作成できます。また、ベジェコントロールで速度や滑らかさを制御してよりスムーズなアニメーションを作成することができます。
- エフェクトコントロールパネルでは複数のプロパティを持つキーフレームを一度に表示できますが、対象となるのはタイムラインパネルで選択されているクリップのみです。タイムラインパネルでは一度に複数のトラックまたはクリップのキーフレームを表示できますが、キーフレームを表示できるプロパティはトラックまたはクリップにつき 1 つだけです。
- タイムラインパネルと同様に、エフェクトコントロールパネルにもキーフレームがグラフで表示されます。エフェクトプロパティに対してキーフレームがアクティブになると、値と速度のグラフを表示できます。値グラフには、エフェクトのプロパティ値の変化と共にキーフレームが表示されます。速度グラフには、キーフレーム間の値の変化の速度と滑らかさを調整するためのハンドルと共にキーフレームが表示されます。
- オーディオトラックエフェクトのキーフレームは、タイムラインパネルまたはオーディオミキサーでのみ編集できます。オーディオクリップエフェクトのキーフレームは、ビデオクリップエフェクトのキーフレームと同様に、タイムラインパネルまたはエフェクトコントロールパネルのどちらでも編集できます。

 パネル構成は自由に変更できます。また、ウィンドウ／ワークスペース／ワークスペースを保存を選択すると、変更した設定を独自のワークスペースとして保存できます。「保存」ボタンをクリックする前に、ワークスペースを保存ダイアログボックスにワークスペースの名前を入力してください。

### 関連項目

223 ページの「キーフレームの使用を有効にするには」

219 ページの「キーフレームについて」

190 ページの「オーディオミキサーでのオートメーションを使用したオーディオの設定」

## キーフレームとグラフの表示

キーフレームは、エフェクトコントロールパネルのキーフレームエリアに表示されます。タイムラインパネルでは、トラックを展開し、適切なトラック表示オプションを選択することで、キーフレームを表示できます。エフェクトコントロールパネルでは、キーフレームを使用するプロパティを含むエフェクトを閉じたときにサマリキーフレームのアイコン  が表示されます。サマリキーフレームは、エフェクト名の右側のキーフレームエリアに表示され、エフェクトの各プロパティの個々のキーフレームに対応します。サマリキーフレームは、参照用に表示されるだけで、変更することはできません。

エフェクトコントロールパネルとタイムラインパネルのどちらでもキーフレームのタイミングと値を調整できますが、それぞれ動作は異なります。エフェクトコントロールパネルでは、すべてのエフェクトプロパティ、キーフレーム、補間方法を一度に表示できます。タイムラインパネルでは、クリップのエフェクトプロパティは一度に1つだけ表示されます。また、エフェクトコントロールパネルではキーフレームの値をすべて制御できますが、タイムラインパネルでは制御できる値が限られています。例えば、「位置」などのx,y座標を使用する値を変更することはできません。ただし、編集中にエフェクトコントロールパネルに移動しなくてもキーフレームを調整できるというメリットがあります。

タイムラインパネルとエフェクトコントロールパネルのグラフには、各キーフレームの値とキーフレーム間の補間値が表示されます。エフェクトプロパティのグラフが水平の場合は、プロパティの値がキーフレーム間で変化していないことを示しています。グラフが上昇または下降している場合は、プロパティの値がキーフレーム間で増加または減少していることを示しています。補間方法を変更し、グラフのベジェ曲線を調整して、あるキーフレームから次のキーフレームへのプロパティの変化の速度と滑らかさを変更できます。

### 関連項目

[219 ページの「キーフレームの操作」](#)

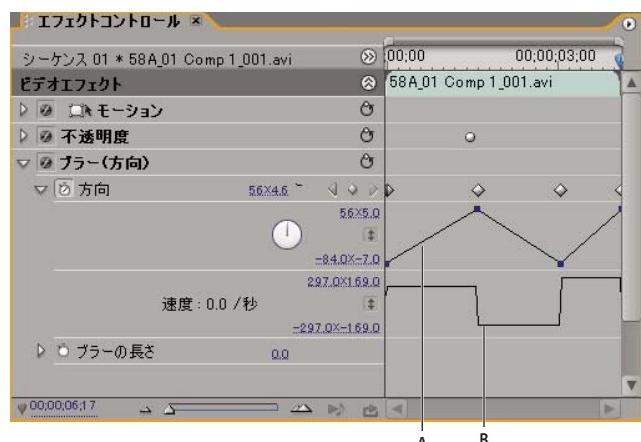
[226 ページの「エフェクトコントロールパネルでキーフレームグラフを編集するには」](#)

[219 ページの「キーフレームについて」](#)

## エフェクトコントロールパネルでキーフレームを表示するには

キーフレームをシーケンスクリップに追加した場合は、そのキーフレームをエフェクトコントロールパネルに表示できます。

- 1 タイムラインパネルでクリップを選択します。
- 2 エフェクトコントロールパネルで、表示させたいエフェクト名のとなりの右向きの三角形をクリックして展開します。キーフレームがエフェクトコントロールパネルのタイムラインに表示されます。
- 3 (オプション) エフェクトプロパティの設定の値グラフと速度グラフを表示するには、アニメーションのオン／オフアイコン  のとなりの右向きの三角形をクリックしてエフェクトプロパティを展開します。



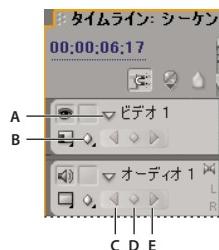
エフェクトコントロール  
A. 値グラフ B. 速度グラフ

## 関連項目

219 ページの「キーフレームについて」

### タイムラインパネルでのキーフレームの表示

タイムラインパネルでは、キーフレームは初期設定で非表示になっています。ビデオおよびオーディオのエフェクトの場合、各クリップに固有のキーフレームをタイムラインパネルに表示できます。またオーディオのエフェクトについては、トラック全体のキーフレームを表示することもできます。各クリップまたはトラックには異なるプロパティを表示できますが、個々のクリップまたはトラックには一度に表示できるのは、1つのプロパティのキーフレームのみです。どのプロパティのキーフレームを表示するかを指定するには、キーフレームを表示ポップアップメニューからオプションを選択します。このポップアップメニューは、タイムラインパネルのすべてのクリップまたはオーディオトラックに対して表示されます。



タイムラインパネルに表示されるトラックのキーフレームコントロール

- A. トラックの表示 / 非表示の矢印 B. キーフレームを表示(ビデオ) C. 前のキーフレームボタン D. キーフレームを追加ボタン E. 次のキーフレームボタン

各キーフレームを繋ぐセグメントによってグラフが形成され、キーフレーム値の変化がクリップまたはトラック全体にわたって示されます。キーフレームやセグメントを調節すると、グラフの形状が変化します。



- タイムラインパネルに表示されるトラックのキーフレームコントロール  
A. トラックのエフェクトのプロパティ B. キーフレームのグラフ C. オーディオトラックのキーフレーム D. ビデオクリップのキーフレーム E. クリップのエフェクトのプロパティ

キーフレームの場所と、エフェクトコントロールパネルで設定したプロパティおよびオプションがツールヒントに表示されます。この情報は、正確なキーフレーム配置、キーフレームに対して設定した値の迅速な確認および複数のキーフレームの値における場所と変化の迅速な比較に役立ちます。



- キーフレームのツールヒント  
A. タイムコード B. プロパティ値

## 関連項目

219 ページの「キーフレームについて」

## タイムラインパネルでキーフレームとプロパティを表示するには

エフェクトをアニメートするためにキーフレームを追加した場合は、そのキーフレームとプロパティをタイムラインパネルに表示できます。

**1 (オプション)** 目的のトラックが展開表示されていない場合は、トラック名のとなりの右向きの三角形をクリックして展開します。

**2 ビデオトラックの場合**は、キーフレームを表示アイコン をクリックし、メニューから次のいずれかを選択します。

**キーフレームを表示** トラック内のクリップに適用された任意のビデオエフェクトのグラフとキーフレームを表示します。エフェクトメニューがクリップ名のとなりに表示されるので、表示するエフェクトを選択できます。

**不透明度ハンドルを表示** トラック内の各クリップの不透明度エフェクトのグラフとキーフレームを表示します。

**キーフレームを隠す** トラック内のすべてのクリップのグラフとキーフレームを隠します。

**3 オーディオトラックの場合**は、キーフレームを表示ボタンをクリックし、メニューから次のいずれかを選択します。

**クリップキーフレームを表示** トラック内のクリップに適用された任意のオーディオエフェクトのグラフとキーフレームを表示します。エフェクトメニューがクリップ名のとなりに表示されるので、表示するエフェクトを選択できます。

**クリップボリュームを表示** トラック内の各クリップのボリュームエフェクトのグラフとキーフレームを表示します。

**トラックキーフレームを表示** トラック全体に適用された任意のオーディオエフェクトのグラフとキーフレームを表示します。エフェクトメニューがトラックの先頭に表示されるので、表示するエフェクトを選択できます。

**トラックボリュームを表示** トラック全体に適用されたボリュームエフェクトのグラフとキーフレームを表示します。

**キーフレームを隠す** トラック内のすべてのクリップのグラフとキーフレームを隠します。

**4 (オプション)** ズームインコントロールを使用して、エフェクトポップアップメニューがタイムラインパネルのトラックの上部に表示されるようにクリップを拡大します。トラック名の上下の境界線をドラッグして、トラックの高さを増やすこともできます。



ドラッグしてトラックの高さを増やす

**5 (オプション)** 手順 2 と 3 で「キーフレームを表示」、「クリップキーフレームを表示」または「トラックキーフレームを表示」を選択した場合は、エフェクトメニューをクリックし、キーフレームを含んでいるエフェクトを選択します。



エフェクトポップアップメニューからの選択

**6** キーフレームのすぐ上にカーソルを置くと、ツールヒントにそのプロパティが表示されます。

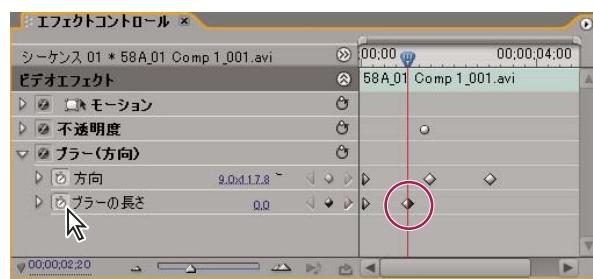
**関連項目**

219 ページの「キーフレームについて」

## キーフレームの有効化と選択

### キーフレームの使用を有効にするには

クリップをエフェクトプロパティでアニメートするには、エフェクトコントロールパネルでそのプロパティのキーフレームを有効にする必要があります。キーフレームを有効にしたら、キーフレームを必要な数だけ追加および調整して、エフェクトのプロパティでアニメートできます。



アニメーションのオン／オフボタンをクリックすると、現在のエフェクトプロパティのキーフレームが有効になります。

**1** タイムラインパネルにクリップを含むシーケンスがあることを確認します。初期設定では、基本エフェクト（モーション、不透明度およびボリューム）がビデオトラックおよびオーディオトラックのクリップに適用されます。

**2** (オプション) クリップに標準エフェクトを追加します。

**3** 次のいずれかの操作を行います。

- エフェクトコントロールパネルで、最初にアニメートするエフェクトを含んでいるクリップをタイムラインパネルで選択し、次にエフェクトコントロールパネルで右向きの三角形をクリックして、アニメートするエフェクトのコントロールを展開します。
- タイムラインパネルで、キーフレームを表示アイコン をクリックし、「キーフレームを隠す」以外の任意のオプションをメニューから選択します。キーフレームを追加／削除ボタンがキーフレームに対して選択できるようになります。タイムラインパネルの基本エフェクトに対してのみ、すぐにキーフレームの追加と調整を開始できます。標準エフェクトのキーフレームは、先にエフェクトコントロールパネルで有効にする必要があります。

**4** エフェクトコントロールパネルで、アニメートするエフェクトプロパティのとなりの右向きの三角形をクリックします。

**5** プロパティ名のとなりにあるアニメーションのオン／オフボタン をクリックします。現在の時間にキーフレームが追加されます。これで、キーフレームがエフェクトのプロパティで有効になります。

**関連項目**

241 ページの「クリップにエフェクトを適用するには」

222 ページの「タイムラインパネルでキーフレームとプロパティを表示するには」

239 ページの「標準エフェクトについて」

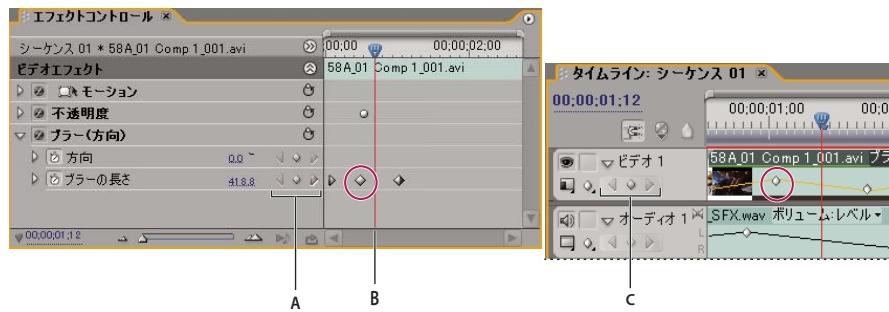
238 ページの「基本エフェクトについて」

## 時間インジケータをキーフレームに移動するには

エフェクトコントロールパネルとタイムラインパネルのどちらにも、キーフレームナビゲータがあります。キーフレームナビゲータには、あるキーフレームから次のキーフレームに時間インジケータを移動するための左右の矢印があります。タイムラインパネルでは、エフェクトプロパティのキーフレームをアクティブにするとキーフレームナビゲータを使用できるようになります。

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- ・タイムラインパネルまたはエフェクトコントロールパネルで、キーフレームナビゲータの矢印をクリックします。左向きの矢印をクリックすると、時間インジケータが前のキーフレームに移動します。右向きの矢印をクリックすると、時間インジケータが次のキーフレームに移動します。
- ・(エフェクトコントロールパネルのみ) Shift キーを押しながら時間インジケータをドラッグすると、キーフレームにスナップされます。



キーフレームナビゲータ

A. エフェクトコントロールパネルのキーフレームナビゲータ B. 時間インジケータ C. タイムラインパネルのキーフレームナビゲータ

## キーフレームを選択するには

キーフレームを変更またはコピーするには、まず目的のキーフレームを選択します。選択されているキーフレームは太い実線の枠で囲まれます。選択されていないキーフレームには特に何も表示されません。キーフレーム間のセグメントを選択する必要はありません。セグメントは直接ドラッグできます。また、終点を定義するキーフレームを変更した場合、セグメントは自動的に調整されます。

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- ・1つのキーフレームを選択する場合は、選択ツールまたはペンツールを使用してキーフレームアイコンをクリックします。
- ・複数のキーフレームを選択する場合は、選択ツールまたはペンツールを使用して、連続した複数のキーフレームまたは連続していない複数のキーフレームを Shift キーを押しながらクリックします。

**注意：**選択ツールまたはペンツールをキーフレームの上に合わせると、カーソルがキーフレームアイコン 付きで表示されます。

- ・連続した複数のキーフレームを選択する場合は、ペンツールを使用してキーフレームを囲むようにドラッグして、連続したキーフレームを選択します。Shift キーを押しながらドラッグすると、既存の選択にさらにキーフレームを追加できます。

エフェクトコントロールパネルでのみ、選択ツールを使用して、複数のキーフレームをドラッグして選択することもできます。

- ・エフェクトコントロールパネルでプロパティのすべてのキーフレームを選択する場合は、レイヤーのプロパティ名をクリックします。例えば、エフェクトの「位置」のキーフレームをすべて選択するには、「位置」をクリックします。

## キーフレームの追加と設定

### アニメートするキーフレームを追加するには

タイムラインパネルまたはエフェクトコントロールパネルで、現在の時間位置にキーフレームを追加できます。エフェクトコントロールパネルでは、アニメーションのオン／オフボタンを使用して、キーフレーム処理を有効にします。タイムラインパネルでは、キーフレームを表示または追加する前に、トラックまたはクリップに対してキーフレームの表示が有効になっている必要があります。

- 1 タイムラインパネルで、アニメートするエフェクトを含むクリップを選択します。
- 2 タイムラインパネルでキーフレームを追加および調整する場合は、ビデオトラックまたはオーディオトラックにキーフレームを表示します。  
**注意：**タイムラインパネルで基本エフェクト（モーション、不透明度またはボリューム）にキーフレームを追加する場合は、手順 3 に進みます。
- 3 エフェクトコントロールパネルで、右向きの三角形をクリックしてキーフレームを追加するエフェクトを展開し、アニメーションのオン／オフアイコン  をクリックしてエフェクトプロパティのキーフレームを有効にします。
- 4 次のいずれかの手順を行って、エフェクトプロパティのグラフを表示します。
  - （エフェクトコントロールパネルの場合）三角形をクリックしてエフェクトプロパティを展開し、その値グラフと速度グラフを表示します。
  - （タイムラインパネルの場合）クリップまたはトラック名のとなりのエフェクトポップアップメニューから、エフェクトプロパティを選択します。
- 5 キーフレームを追加する時間に時間インジケータを移動します。
- 6 次のいずれかの操作を行います。
  - キーフレームの追加／削除ボタンをクリックし、エフェクトプロパティの値を調整します。
  - 選択ツールまたはペンツールを使用して Ctrl キーを押しながらキーフレームグラフをクリックし、エフェクトプロパティの値を調整します。選択ツールまたはペンツールを使用して、グラフ上の任意の場所にキーフレームを追加できます。時間インジケータを配置する必要はありません。
  - （エフェクトコントロールパネルのみ）エフェクトのプロパティのコントロールを調整します。これにより、現在の時間位置にキーフレームが自動的に作成されます。
- 7 必要に応じて手順 5 と 6 を繰り返して、キーフレームを追加し、エフェクトプロパティを調整します。



さらに調整を加える場合は、キーフレームナビゲータの矢印   を使用して既存のキーフレームに移動します。

### 関連項目

- 221 ページの「タイムラインパネルでのキーフレームの表示」
- 245 ページの「エフェクトコントロールパネルでコントロールを調整またはリセットするには」
- 241 ページの「クリップにエフェクトを適用するには」

### キーフレームを削除するには

キーフレームが不要になった場合は、エフェクトコントロールパネルまたはタイムラインパネルでエフェクトプロパティから簡単に削除できます。すべてのキーフレームを一度に削除したり、キーフレームの使用を無効にしたりすることができます。エフェクトコントロールでは、アニメーションのオン／オフボタンを使用してキーフレームを無効にすると、設定した既存のキーフレームが削除されます。新たにキーフレームを作成するには、アニメーションのオン／オフボタンをもう一度クリックして、キーフレームの使用を有効にします。

- 1 エフェクトプロパティパネルのグラフがエフェクトコントロールパネルまたはタイムラインパネルに表示されていることを確認します。

2 次のいずれかの操作を行います。

- 1つまたは複数のキーフレームを選択し、編集／消去を選択するか、Delete キーを押します。
- 時間インジケータをキーフレームの位置に移動して、キーフレームの追加／削除ボタンをクリックします。
- (エフェクトコントロールパネルのみ) エフェクトプロパティのすべてのキーフレームを削除するには、エフェクト名またはプロパティ名の左側にあるアニメーションのオン／オフボタンをクリックします。確認のメッセージが表示されたら、「OK」をクリックします。

**注意：**アニメーションのオン／オフボタンを解除すると、そのプロパティのキーフレームが削除され、そのプロパティの値は現在の時間に設定されている値になります。アニメーションのオン／オフボタンをもう一度クリックしても、削除されたキーフレームを復元することはできません。誤ってキーフレームを削除してしまった場合は、編集／取り消しを選択して、直前の操作を取り消します。

## 関連項目

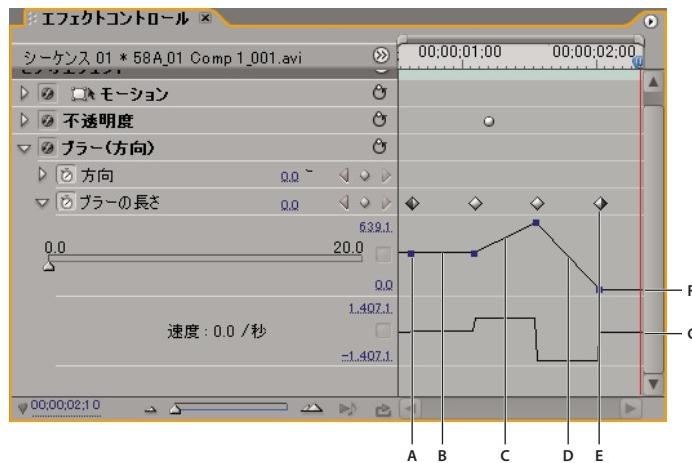
221 ページの「タイムラインパネルでのキーフレームの表示」

220 ページの「エフェクトコントロールパネルでキーフレームを表示するには」

219 ページの「キーフレームについて」

## エフェクトコントロールパネルでキーフレームグラフを編集するには

エフェクトコントロールパネルで、グラフを編集して、エフェクトプロパティのキーフレームの微調整ができます。エフェクトプロパティのキーフレームをアクティブにすると、該当エフェクトの値グラフと速度グラフを表示できます。値グラフには、任意の時間の非空間キーフレーム（スケールなど）の値に関する情報が示されます。また、キーフレーム間の補間も表示され、補間を調整することもできます。速度グラフを使用すると、キーフレーム間のモーションの速度を微調整できます。



エフェクトプロパティの値グラフと速度グラフ

A. キーフレームマーカー B. 一定した値を示す水平なグラフ C. 値の増加を示す右上がりのグラフ D. 値の減少を示す右下がりのグラフ E. キーフレーム F. 値グラフ G. 速度グラフ

1 タイムラインパネルで、調整したいキーフレームがあるエフェクトが含まれているクリップを選択します。

2 エフェクトコントロールパネルで右向きの三角形をクリックして、エフェクトのプロパティを展開します。

3 プロパティ名のとなりの右向きの三角形をクリックして、値グラフと速度グラフを表示します。

**注意：**キーフレームが追加されていない場合は、グラフが平らな線として表示されます。

4 (オプション) グラフを見やすくするには、選択ツールまたはペンツールを使用して、カーソルをグラフの下の境界線に合わせ、カーソルがセグメントカーソル に変わったら、ドラッグしてグラフエリアの高さを調節します。

**5** 選択ツールまたはペンツールを使用して、値グラフ上のキーフレームを上下にドラッグし、エフェクトプロパティの値を変更します。

**注意：** 値グラフまたは速度グラフでは、キーフレームを左右に移動してその時間を変更することはできません。移動する代わりに、選択ツールまたはペンツールを使用して、キーフレームマーカーをグラフ上にドラッグしてください。

## 関連項目

225 ページの「アニメートするキーフレームを追加するには」

### タイムラインパネルでのキーフレーム値の指定

選択ツールやペンツールを使用して、タイムラインパネルでキーフレームを編集できます。キーフレームを上下にドラッグすると値が増減します。タイムラインパネルでグラフを使用してキーフレームを操作する場合は、個々のプロパティに固有の値や単位が、時間グラフの縦軸にどのように対応しているかに注意してください。以下にその例を示します。

- 不透明度は、グラフの最下部で 0 %、最上部で 100 %、中央で 50 % を表します。
- 回転の場合は方向と角度を表しており、グラフ中央が回転なし (0) です。時計回りの回転値は中央より上、反時計回りの回転値は中央より下です。
- オーディオバランス値は -100 ~ 100 に対応し、中央が 0 (センターバランス) です。中央から上へドラッグするとバランスが左チャンネルに傾き、値は負になります。中央から下へドラッグすると、バランスが右チャンネルに傾き、値は正になります。

### タイムラインパネルでキーフレームグラフを編集するには

**1** タイムラインパネルに、キーフレームを持つ 1 つまたは複数のエフェクトを含むクリップが少なくとも 1 つあることを確認します。

**2** 目的のクリップまたはトラックのキーフレームが表示されていることを確認します。

**3** クリップ名またはトラック名の横に表示されるエフェクトメニューで、調整するプロパティを選択します。エフェクトメニューが表示されていない場合は、タイムラインパネルのズームレベルを大きくします。

**4** 選択ツールまたはペンツールを使用して、次のいずれかの操作を行います。

- 複数のキーフレームまたは隣接していないキーフレームを編集する場合は、目的のキーフレームを選択します。
- 選択ツールまたはペンツールをキーフレームまたはキーフレームセグメントに合わせます。選択ツールまたはペンツールがキーフレームカーソル またはキーフレームセグメントカーソル に変化します。

**5** 次のいずれかの操作を組み合わせて行います。

- キーフレームまたはセグメントを上下にドラッグして値を変更します。ドラッグすると、ツールヒントに現在値が表示されます。キーフレームが存在しない場合は、ドラッグによってクリップまたはトラック全体の値が調整されます。
- キーフレームを左右にドラッグすると、キーフレームの時間的な位置が変化します。ドラッグすると、ツールヒントに現在の時間が表示されます。あるキーフレームを別のキーフレームに移動すると、古いキーフレームが新しいキーフレームに置き換えられます。

## 関連項目

223 ページの「キーフレームの使用を有効にするには」

241 ページの「クリップにエフェクトを適用するには」

99 ページの「タイムラインビューアについて」

## キーフレームのオートメーションを最適化するには

オーディオミキサーでのオーディオ変更のオートメーションでは、オーディオトラックで必要なキーフレームよりも多くのキーフレームが作成されるので、パフォーマンス低下の原因となる場合があります。不要なキーフレームが作成されないようにして、変換の品質を確保しつつパフォーマンス低下を最小限に抑えるには、「オートメーションキーフレームの最適化」環境設定を設定します。さらに、トラック内の編成の密度が低ければ、個々のキーフレームをはるかに容易に編集できるので、便利です。

1 編集／環境設定／オーディオを選択します。

2 「オートメーションキーフレームの最適化」セクションで、次のいずれかまたは両方のオプションを選択して、「OK」をクリックします。

**リニアキーフレームの簡略化** 開始キーフレームと終了キーフレームとを結ぶ直線に当てはまらないポイントのみにキーフレームが作成されます。例えば、0 dB から -12 dB のフェードにオートメーションを使用していると仮定します。このオプションを選択した場合には、開始 (0 dB) および終了 (-12 dB) キーフレームよりも値が増加しているポイントのみにキーフレームが作成されます。このオプションを選択しない場合には、値の変化する速度に応じて、これらの 2 つのポイント間に同じ値のインクリメンタルキーフレームが複数作成されます。このオプションは初期設定で選択されています。

**簡略化する最小時間間隔** 指定した値より大きな間隔にのみキーフレームが作成されます。1 ~ 2000 ミリ秒の値を入力します。

### 関連項目

190 ページの「オーディオミキサーでのオートメーションを使用したオーディオの設定」

## キーフレームの移動とコピー

### キーフレームを移動するには

キーフレームは、別の時間に移動できます。キーフレームを移動すると、値や設定もいっしょに移動します。キーフレームを移動すると、アニメーションの速度を簡単に変更できます。

キーフレームは、前後のキーフレームを飛び越えて移動することもできます。また、キーフレームをクリップのインポイントとアウトポイントの外にドラッグすることもできます。ただし、ソースメディアの制約により、キーフレームを移動できないこともあります。

**注意：**最初のキーフレームは必ず開始キーフレームアイコン ◆ で表され、最後のキーフレームは終了キーフレームアイコン ◆ で表されます。

❖ 選択ツールまたはペンツールを使用して、次のいずれかの操作を行います。

- ・ タイムラインパネルで、1 つまたは複数のキーフレームを選択し、目的の時間位置にドラッグします。
- ・ エフェクトコントロールパネルで、1 つまたは複数のキーフレームマーカーを選択し、目的の時間位置にドラッグします。

**注意：**複数のキーフレームを一度に移動すると、選択したキーフレーム間の相対的な間隔が維持されます。

### エフェクトコントロールパネルでキーフレームをコピーしてペーストするには

キーフレームをコピーして、そのプロパティの別の時間位置にペーストしたり、別のクリップの同じエフェクトプロパティにペーストできます。キーフレームを別のクリップにペーストすると、キーフレームはペースト先クリップのエフェクトの対応するプロパティに追加されます。最初のキーフレームは現在の時間位置に配置され、ほかのキーフレームは元のクリップでの順番どおりに配置されます。ペースト先クリップがペースト元クリップよりも短い場合、ペースト先クリップの時間範囲に合わせてキーフレームが自動的に縮められます。

リップのアウトポイントよりも後のキーフレームもクリップにペーストされますが、「ワークエリアをクリップの範囲に設定」オプションの選択を解除しないと表示されません。キーフレームはペースト後も選択されたままなので、ペースト先のクリップ上でそのまま簡単に移動できます。

1 エフェクトコントロールパネルで、コントロールとキーフレームを表示するエフェクトのとなりの右向きの三角形をクリックして展開します。

2 1つまたは複数のキーフレームを選択します。

3 編集／コピーを選択します。

4 次のいずれかの操作を行います。

- 最初のキーフレームを挿入する位置まで時間インジケータを移動して、編集／ペーストを選択します。
- 別のクリップを選択して、エフェクトコントロールパネルで該当するプロパティを展開し、最初のキーフレームを設定する位置まで時間インジケータを移動して、編集／ペーストを選択します。

 キーフレームをドラッグして、キーフレームを別の時間に移動することもできます。

## 関連項目

224 ページの「キーフレームを選択するには」

220 ページの「エフェクトコントロールパネルでキーフレームを表示するには」

## タイムラインパネルでのキーフレームのコピーとペースト

同じキーフレーム値を別の時間位置や別のクリップまたはトラックに適用する場合、キーフレームをコピーしてペーストすることで迅速に行うことができます。ペーストを行うと、先頭のキーフレームが現在の時間位置に表示されます。その他のキーフレームは、相対的な順序を保って後に続きます。キーフレームはペースト後も選択されたままなので、タイムラインパネルでそれらの位置を微調整できます。

キーフレームをペーストできるのは、コピーしたキーフレームと同じプロパティが表示されているクリップまたはトラックのみです。また、時間インジケータにキーフレームをペーストできるのは、一度に1つのクリップまたはトラックに対してのみです。時間インジケータの範囲は、複数のビデオおよびオーディオのトラックにかかる場合があります。そのため、Adobe Premiere Pro では以下の順序で条件を使用し、キーフレームのペースト先を決定しています。

- 時間インジケータが選択したクリップの範囲内にある場合、キーフレームはそのクリップにペーストされます。
- オーディオキーフレームがカットまたはコピーされた場合、シーケンスのオーディオトラック、サブミックストラック、マスタートラックの順に検索され、対応するエフェクトプロパティが存在する最初のトラックにペーストされます。
- 以上の条件に該当するペースト先ビデオトラックまたはオーディオトラックの中に、カットまたはコピーされたキーフレームのエフェクトプロパティおよび該当範囲（クリップまたはトラック）と一致するものがなかった場合、「ペースト」コマンドは使用できません。例えば、オーディオトラックのキーフレームをコピーしても、目的のオーディオトラックにクリップキーフレームが表示されている場合は、キーフレームをペーストできません。

## タイムラインパネルでキーフレームをコピーしてペーストするには

1 タイムラインパネルで、クリップまたはトラックのエフェクトメニューから、コピーするキーフレームを含むプロパティを選択して表示します。

2 1つまたは複数のキーフレームを選択します。

3 編集／コピーを選択します。

4 タイムラインで、コピー先のクリップまたはトラックを含むシーケンスに対して次のいずれかの操作を行います。

- キーフレームをペーストするクリップを選択します。
- コピーしたキーフレームを表示するビデオまたはオーディオのトラックを指定します。

**5** コピーしたキーフレームと同じプロパティが、クリップまたはトラックに表示されていることを確認します。表示されていない場合、「ペースト」コマンドは使用できません。目的のプロパティをクリップまたはトラックのエフェクトプロパティポップアップメニューで選択できない場合は、キーフレームのコピー元のクリップまたはトラックに適用されているものと同じエフェクトを適用する必要があります。

**6** 時間インジケータを、キーフレームを表示する時間位置まで移動します。

**7** 編集／ペーストを選択します。

## 関連項目

224 ページの「キーフレームを選択するには」

# キーフレームの補間を使用したエフェクト変更の制御

## 補間にについて

補間は、2つの既知の値の間にある未知のデータを埋める処理です。デジタルビデオおよびフィルムでは、これは通常、2つのキーフレームの間に新しい値を生成することを意味します。例えば、グラフィック要素（タイトルなど）を画面を横切って50ピクセル左に移動する場合に、15フレームでこの処理を行いたいとします。この場合は、最初のフレームと15番目のフレームでグラフィックの位置を設定し、この2つをキーフレームとして設定します。これで、ソフトウェアによって途中のフレームの補間処理が行われ、動きが滑らかに見えるようになります。補間では、2つのキーフレーム間のすべてのフレームが生成されるので、補間はトゥイーンと呼ばれることもあります。キーフレーム間の補間は、動き、エフェクト、オーディオレベル、画像調整、透明度、色の変化およびその他の多くの視覚的、聴覚的要素をアニメーション化するために使用できます。

最も一般的な補間のタイプとして、リニア補間とベジェ補間の2つがあります。

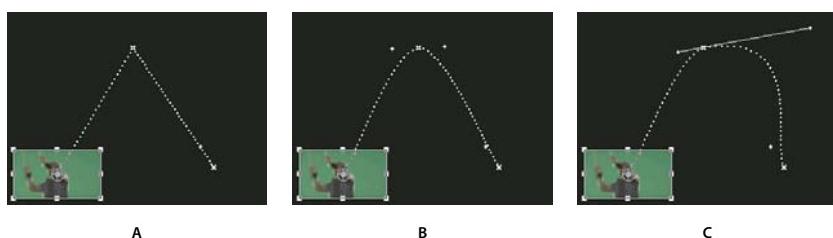
**リニア補間** 1つのキーフレームから別のキーフレームへ、一定の速度で変化が作成され、中間の各フレームの変化量は等しくなります。リニア補間で作成された変化は突然開始され、突然終了します。各キーフレームの間では一定速度で進行します。

**ベジェ補間** ベジェカーブの形状に基づいて変化を加速または減速します。例えば、最初のキーフレームで徐々に加速し、2番目のキーフレームに向かってゆっくりと減速します。

## キーフレームの補間方法を変更するには

アニメーションに合ったキーフレームの補間方法を選択することで、アニメーションの精密なコントロールを行うことができます。補間の種類を変更するには、キーフレームを右クリックしてコンテキストメニューから目的の種類の補間方法を選択するか、または、キーフレームや方向ハンドルを手動で調整して直接変更します。

**注意：**「イーズイン」および「イーズアウト」コマンドを使用して、キーフレームの補間をすばやく調整することができます。



キーフレームの補間方法の変更  
A. リニア補間キーフレーム B. 自動ベジェ補間 C. 連続ベジェ補間

**1** 次のいずれかの操作を行います。

- エフェクトコントロールパネルで、キーフレームマーカーを右クリックします。

- タイムラインパネルで、キーフレームを右クリックします。

**2** コンテキストメニューから補間方法を選択します。

**リニア** キーフレーム間で均一な変化を作成します。

**ベジェ** キーフレームの一方の側でグラフの形状を手動で調整できます。この方法を使用すると、非常に滑らかな変化を作成できます。

**自動ベジェ** キーフレーム間で滑らかな変化を作成します。キーフレームの値を変えると、自動ベジェ方向ハンドルも変更され、キーフレーム間の滑らかなトランジションが維持されます。

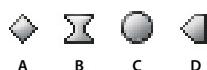
**連続ベジェ** キーフレーム間で滑らかな変化を作成します。ただし、自動ベジェ補間方法とは異なり、連続ベジェでは方向ハンドルを手動で調整します。キーフレームの一方の側でグラフの形状を変更すると、キーフレームのもう一方の側の形状が変更され、滑らかなトランジションが維持されます。

**停止** 次のキーフレームへ移動するまでの間、値を変化させず停止状態にします（急激なエフェクト変化）。停止補間が適用されたキーフレームのグラフは水平線として表示されます。

**イーズイン** キーフレームに近づくに従って前の値の変化を減速します。

**イーズアウト** キーフレームから離れるに従って値の変化を徐々に加速します。

**注意：** 補間方法によって、キーフレーム間でのプロパティの変化の割合は変わりますが、キーフレーム間の実際のデュレーションは変わりません。デュレーションはキーフレーム間の時間（タイムラインルーラの間隔）で決まります。



キーフレームの補間方法

A. リニアイン／リニアアウト B. ベジェ／連続ベジェ／イーズイン／イーズアウト C. 自動ベジェ D. 停止

## 関連項目

230 ページの「補間について」

## ベジェキーフレーム補間を使用した変更の制御

ベジェハンドルは 2 方向のコントロールで、ハンドルとその前または後ろにある次のポイントを結ぶ線分の曲がり具合を制御します。ハンドルを頂点（中心点）から遠ざけるほど、曲がり方が急激になります。ベジェハンドルをドラッグして作成した曲線により、キーフレームの前後のアニメーションパラメータによってエフェクトとモーションがどの程度滑らかに変化するかが決定されます。これらのハンドルを使用すると、キーフレーム補間方法を選択するだけの場合よりもアニメーションの変化を細かく制御できます。ベジェハンドルは、タイムラインパネル、エフェクトコントロールパネルまたはプログラムモニタで操作できます。

## ベジェキーフレームを作成するには

**1** タイムラインパネルで、調整するキーフレームが含まれているクリップを選択して、次のいずれかの操作を行います。

- (タイムラインパネルの場合) クリップまたはトラック名のとなりのエフェクトポップアップメニューから、調整するプロパティを選択します。タイムラインパネルで、プロパティの時間補間を調整します。空間補間を変更する場合は、プログラムモニタでクリップを選択します。
- (エフェクトコントロールパネルの場合) 調整するキーフレームのエフェクトプロパティのキーフレームマーカーを選択します。

**2** 次のいずれかの手順を行って、キーフレーム補間方法を選択します。

- (タイムラインパネルの場合) 調整するキーフレームを右クリックして、表示されるコンテキストメニューからキーフレームの補間方法を選択します。
- (エフェクトコントロールパネルの場合) 調整するキーフレームのキーフレームマーカーを右クリックして、表示されるコンテキストメニューからキーフレームの補間方法を選択します。

**3 キーフレームの種類を手動で変更するには、次のいずれかの操作を行います。**

- キーフレームでリニア補間を使用している場合、タイムラインパネルで Ctrl キーを押しながらキーフレームをクリックするか、エフェクトコントロールパネルで Ctrl キーを押しながらキーフレームマーカーをクリックすると、自動ベジエに変わります。ハンドルをドラッグすると、キーフレームが連続ベジエに変わります。
- キーフレームで自動ベジエ補間を使用している場合、Ctrl キーを押しながらキーフレームをクリックし、方向ハンドルをドラッグすると、ベジエ補間に変わります。ベジエ補間では、両方向のハンドルを別々に操作できます。連続ベジエ補間に変換するには、ハンドルをドラッグします。
- キーフレームでベジエ、連続ベジエ、自動ベジエのいずれかを使用している場合、Ctrl キーを押しながらキーフレームをクリックするとリニア補間に変わり、ベジエハンドルは表示されなくなります。

## 関連項目

230 ページの「補間について」

220 ページの「エフェクトコントロールパネルでキーフレームを表示するには」

222 ページの「タイムラインパネルでキーフレームとプロパティを表示するには」

## ベジエハンドルを調整するには

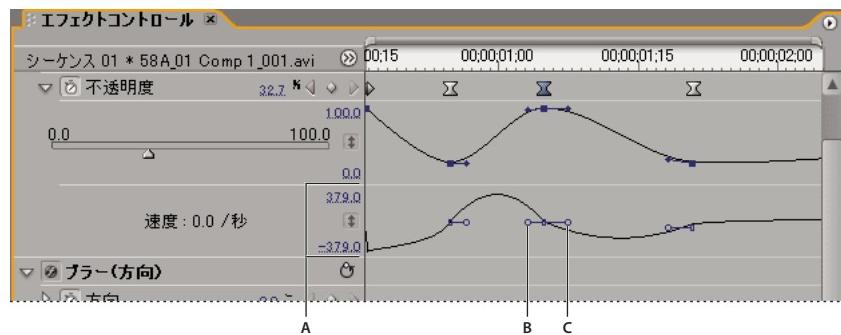
**1 調整するベジエキーフレームを表示します。**

**2 選択ツールまたはペンツール  を選択し、次のいずれかの操作を行います。**

- 曲線の傾きを調整するには、ベジエハンドルを上下にドラッグします。ハンドルを上に移動すると変化が加速し、下に移動すると変化が減速します。
- 曲線の適用範囲を調整するには、ベジエハンドルを左右にドラッグします。

## エフェクトの速度を微調整するには

エフェクトコントロールパネルで、速度グラフを使用して、キーフレームの直前および直後の値のモーションまたは変化の速度を調整できます。このような調整では、実際のモーションをシミュレートできます。例えば、キーフレームの直前に減速し、キーフレームの直後に加速するようにクリップのモーションを変更できます。キーフレームに近づくときと離れるときの値と一緒に制御したり、それぞれの値を個別に制御したりできます。



速度グラフ

A. 速度コントロール B. 前方ハンドル（キーフレームの左側に表示されるハンドル）C. 後方ハンドル（キーフレームの右側に表示されるハンドル）

**1 エフェクトコントロールパネルで、調整するキーフレームがあるエフェクトプロパティのとなりの右向きの三角形をクリックして展開します。**

**注意：キーフレームが追加されていない場合は、グラフが平らな線として表示されます。**

**2 値グラフで、選択ツールまたはペンツールを使用して、調整するキーフレームのキーフレームマーカーをクリックします。これにより、速度グラフにキーフレームの方向ハンドルと速度コントロールが表示されます。**

**3** 速度グラフで選択ツールまたはペンツールを使用して、次のいずれかの操作を行います。

- キーフレームに近づく速度と離れる速度を加速するには、方向ハンドルを上にドラッグします。ハンドルが結合している場合、前方ハンドルと後方ハンドルが一緒に移動します。
- キーフレームに近づく速度と離れる速度を減速するには、方向ハンドルを下にドラッグします。ハンドルが結合している場合、前方ハンドルと後方ハンドルが一緒に移動します。
- キーフレームに近づく速度のみ加速または減速するには、Ctrlキーを押しながら前方ハンドルを1度クリックし、その後上または下にドラッグします。
- キーフレームから離れる速度のみ加速または減速するには、Ctrlキーを押しながら後方ハンドルを1度クリックし、その後上または下にドラッグします。

**注意：**前方ハンドルと後方ハンドルを再結合するには、Ctrlキーを押しながらこれらを再びクリックします。

- 前のキーフレームへのキーフレーム値の影響を増加または減少するには、前方ハンドルを左または右にドラッグします。
- 次のキーフレームへのキーフレーム値の影響を増加または減少するには、後方ハンドルを右または左にドラッグします。

**注意：**影響させる割合によって、速度グラフがキーフレームに設定された値に到達するまでの速さが決まるので、グラフの形状をさらに細かく制御できます。

グラフを調整すると、(速度グラフの左の) 値が変化します。これらの数値は、速度グラフの高い値と低い値を表しています。数値を変更して、速度を調整することもできます。

## 関連項目

230ページの「補間について」

226ページの「エフェクトコントロールパネルでキーフレームグラフを編集するには」

## モーションエフェクト

### モーションエフェクトを使用したクリップのアニメート

モーションエフェクトは、ビデオフレーム内でクリップの配置、回転、拡大または縮小を行う場合に使用します。クリップをアニメートするには、モーションエフェクトのプロパティのキーフレームを設定する必要があります。

初期設定では、タイムラインパネルに追加する各クリップには、モーションエフェクトが適用されます。エフェクトコントロールパネルでモーションエフェクトプロパティを表示および調整するには、モーション名のとなりの右向きの三角形をクリックします。モーションプロパティは、プログラムモニタで、またはエフェクトコントロールパネルのコントロールを使用して、直接操作できます。

初期設定では、クリップは 100 % (オリジナルと同じサイズ) で、プログラムモニタの中央に表示されます。位置、スケール、回転の値は、クリップの中心にあるアンカーポイントから計算されます。

**注意：**クリップのアンカーポイントは、Adobe Title Designer のペンツールで作成されるアンカーポイントとは別のものです。

位置、スケール、回転の各プロパティは、空間に対して適用されるので、プログラムモニタで直接確認しながらインタラクティブに調整するのが最善です。エフェクトコントロールパネルでモーションエフェクトのとなりのトランスマスクアイコン  をクリックすると、プログラムモニタのクリップにハンドルが表示されます。これらのハンドルを使用すると、クリップを直接操作して、モーションエフェクトのプロパティを調整できます。アンカーポイントはプログラムモニタにも表示されますが、調整はエフェクトコントロールパネルで行う必要があります。ただし、エフェクトコントロールパネルでアンカーポイントを変更すると、その変更は同時にプログラムモニタにも反映されます。



プログラムモニタ

**A.** アンカーポイント **B.** ハンドル

**💡** プログラムモニタで直接操作できるクリップの標準エフェクトは、コーナーピン、クロップ、ガベージマット、照明効果、ミラー、トランジションおよび回転です。直接操作が可能なエフェクトには、エフェクトコントロールパネルのエフェクト名のとなりにトランジションアイコン が表示されます。

## 関連項目

234 ページの「位置、スケールおよび回転を調整するには」

219 ページの「キーフレームについて」

## 位置、スケールおよび回転を調整するには

プログラムモニタでハンドルを直接操作することにより、クリップと照明効果の照明の位置、スケールおよび回転を調整できます。エフェクトコントロールパネルのコントロールを使用して、プロパティを調整することもできます。

**注意：**直接操作は、コーナーピン、クロップ、ガベージマット、ミラー、トランジションおよび回転でも使用できます。

1 タイムラインパネルでクリップを選択します。

2 次のいずれかの操作を行います。

- (照明効果のみ) 照明効果をクリップに適用し、エフェクトコントロールパネルの照明効果のとなりのトランジションアイコン をクリックします。
- (モーションエフェクトのみ) プログラムモニタで画像をクリックするか、エフェクトコントロールパネルでモーションのとなりのトランジションアイコンをクリックします。

ハンドルとアンカーポイントがプログラムモニタに表示されます。

3 プログラムモニタで、次のいずれかの操作を行います。

- クリップまたは照明効果を配置するには、クリップまたはエフェクトの枠をクリックし、ドラッグして移動します。クリップまたは照明効果を移動するためにハンドルをドラッグしないでください。
- 自由に拡大・縮小するには、四隅のハンドルをドラッグします。
- 縦または横だけを拡大・縮小するには、1辺のハンドルをドラッグします。
- 縦横比を維持して拡大・縮小するには、Shift キーを押しながら任意のハンドルをドラッグします。

**注意：**モーションエフェクトを使用してクリップを拡大・縮小する場合、ビデオや低解像度の画像を 100 % 以上に拡大すると、濃淡のむらが出たり、ピクセル化したりすることがあります。

- クリップまたはエフェクトを回転するには、いずれかのハンドルの外側にマウスカーソルを合わせて、カーソルを回転アイコン  に変更し、ドラッグします。Shift キーを押しながらドラッグすると、回転角度を 45 度単位に制限できます。モーションエフェクトの場合は、複数回円を描くようにドラッグして、必要な回数の回転を作成することもできます。

 時間に応じてモーション、サイズ調整または回転をアニメートするには、プログラムモニタでクリップまたはエフェクトを操作しながらキーフレームを設定します。

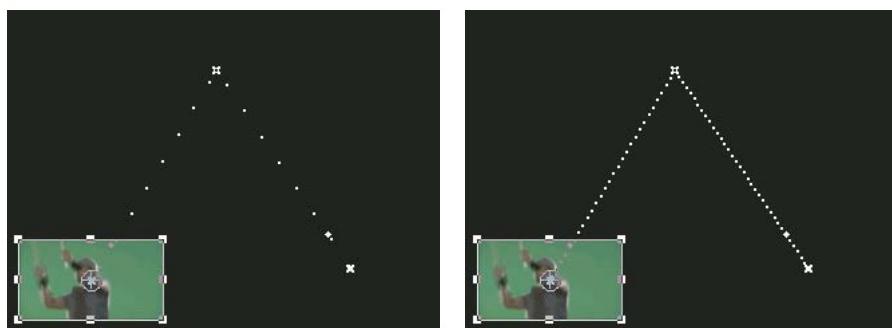
## 関連項目

235 ページの「プログラムモニタでのモーションのアニメート」

### プログラムモニタでのモーションのアニメート

プログラムモニタでクリップを直接操作し、モーションエフェクトのキーフレームを設定することで、アニメーションやピクチャインピクチャを作成できます。プログラムモニタでクリップの位置とスケールを調整すると、その下のトラックのクリップが見える複雑なコンポジションを作成できます。

クリップの位置をアニメートすると、プログラムモニタではクリップの動きがモーションパスで表されます。白い小さな×印はキーフレームがある位置、点線は補間されたフレームでの位置、丸は現在のフレームでのクリップのアンカーポイントを表します。点線の点の間隔はキーフレーム間の速度を表します。間隔が広いほど動きが早く、間隔が狭いほど動きが遅くなります。



プログラムモニタに表示されたクリップ - 速度が速い場合（左）と速度が遅い場合（右）

 モーションエフェクトの変化をシーケンスクリップにすばやく適用するには、プログラムモニタで画像をクリックして、操作を開始します（最初にエフェクトコントロールパネルでモーションエフェクトのとなりのトランсформアイコンをクリックする必要はありません）。画像の位置を調整する場合は、ベジェキーフレームを使用して、その動きをさらに調整できます。

## 関連項目

234 ページの「位置、スケールおよび回転を調整するには」

230 ページの「補間について」

231 ページの「ベジェキーフレーム補間を使用した変更の制御」

219 ページの「キーフレームについて」

## プログラムモニタでクリップをアニメートするには

エフェクトコントロールパネルでモーションエフェクトが選択されているときは、プログラムモニタでクリップを操作できます。モーションエフェクトの1つまたは複数のプロパティ（位置など）にキーフレームを設定してアニメーションを作成できます。

- 1 タイムラインパネルでクリップを選択します。
  - 2 次のいずれかの操作を行います。
    - エフェクトコントロールパネルでモーションエフェクトを選択します。
    - プログラムモニタで画像をクリックします。
    - エフェクトコントロールパネルでモーションのとなりのトランスマスクアイコン  をクリックします。
  - プログラムモニタのクリップの周囲にハンドルが表示されます。

**注意：**ハンドルが表示されない場合は、プログラムモニタのズームレベルを低くして、ビデオフレームの周りのグレーのワークエリアを拡大します。
  - 3 アニメーションの開始位置まで時間インジケータを移動します。アニメーションは、クリップの現在のインポントとアウトポントの間の任意のフレームから開始できます。
  - 4 エフェクトコントロールパネルでモーションエフェクトを展開し、その時間位置に設定する各プロパティの横にあるアニメーションのオン／オフボタン  をクリックします。時間インジケータの位置にそのプロパティのキーフレームのアイコンが表示されます。
  - 5 プログラムモニタで、クリップの8つのハンドルの近くにカーソルを配置し、次のいずれかのポイントツールを使用してキーフレームの値を変更します。
    - 選択カーソル  は位置の値を設定します。
    - 回転カーソル  は回転の値を設定します。
    - スケールカーソル  はスケールの値を設定します。
  - 注意：クリップのハンドルが表示されなくなった場合は、エフェクトコントロールパネルでモーションエフェクトをもう一度選択します。
  - 6 タイムラインパネルまたはエフェクトコントロールパネルで、プロパティの新しい値（新しいキーフレーム）を定義する位置まで時間インジケータを移動します。
  - 7 プログラムモニタでクリップを操作して、手順3でキーフレームを設定した各プロパティに新しい値を設定します。エフェクトコントロールパネルの時間インジケータの位置に新しいキーフレームのアイコンが表示されます。
  - 8 必要に応じて手順5と6を繰り返します。
-  クリップのアニメート設定をする場合、プログラムモニタのズームレベルを低くしたほうが便利な場合があります。ズームレベルを低くすると、画面の表示エリアの外に表示されるグレーのペーストボードエリアが広くなり、このエリアを使用してクリップをスクリーンの外に配置できます。

## モーションパスで位置キーフレームを変更するには

位置キーフレームは、プログラムモニタでキーフレーム（白い×印）をドラッグするだけで値を変更でき、簡単な操作でモーションパスを調整できます。

- 1 モーションエフェクトのキーフレームがあるクリップを選択します。
- 2 エフェクトコントロールパネルで、モーションのとなりのトランスマスクアイコン  をクリックします。クリップのモーションパスがプログラムモニタに表示されます。
- 3 次のいずれかの操作を行います。
  - 既存のキーフレームを移動するには、プログラムモニタでキーフレームのハンドルをドラッグします。

- 「位置」のキーフレームを新規に作成するには、現在の時間を既存のキーフレームの間に設定して、プログラムモニタでクリップ画像をドラッグします。エフェクトコントロールパネルとタイムラインパネルのタイムラインに新しいキーフレームが表示されます。

**注意：**この方法は、位置キーフレームの値を変更します。キーフレームのタイミングを変更するには、エフェクトコントロールパネルでキーフレームのアイコンを移動します。

- ベジェハンドルを調整するには、Ctrlキーを押しながらキーフレームのベジェハンドルをドラッグします。

## 関連項目

230 ページの「補間について」

236 ページの「プログラムモニタでクリップをアニメートするには」

# 第13章：エフェクトの適用

## エフェクトの操作

### エフェクトの操作

Adobe Premiere Proには、ビデオプログラム内のクリップに適用できるさまざまなオーディオエフェクトとビデオエフェクトがあります。エフェクトによって、映像に特殊効果や音響効果等のさまざまな効果を追加したり調整することができます。例えば、フッテージの露出や色を変更したり、サウンドを操作したり、画像を変形させたり、視覚的な効果を加えることができます。また、回転やアニメーションのエフェクトでクリップに動きを与えること、クリップのフレーム内でのサイズや位置を調整することもできます。エフェクトの適用量は設定する数値によって決定します。キーフレームを効果的に使用することでエフェクトをアニメートすることができます。

Adobe Premiere Proには、基本エフェクトと標準エフェクトがあります。通常は、標準エフェクトでクリップの画質や見た目を調整し、基本エフェクトでクリップの位置、スケール、動き、不透明度、オーディオボリュームを調整します。初期設定では、基本エフェクトがシーケンス内の全クリップに自動的に適用されます。

Adobe Premiere Proでは、すべてのエフェクトに対して、プリセットの作成と適用を実行できます。キーフレームを使用してエフェクトをアニメートしたり、タイムラインパネルで個々のキーフレームの情報を直接表示できます。

**注意：**すべてのエフェクトは、RGB カラースペース、8 bit 色深度の設定で処理されます。一部のエフェクトは、16 bit / 32 bit（浮動小数点）の色深度や YUV カラースペースに対応しています。プロジェクト／プロジェクト設定／ビデオレンダリングを選択して、「最大 bit 数」オプションを選択すると、最高の画質でエフェクトが処理されます。ただし、このオプションを選択すると、大きな処理能力が必要になり、レンダリングにも時間がかかります。

### 関連項目

[246 ページの「エフェクトプリセット」](#)

[238 ページの「基本エフェクトについて」](#)

[239 ページの「標準エフェクトについて」](#)

[226 ページの「エフェクトコントロールパネルでキーフレームグラフを編集するには」](#)

### 基本エフェクトについて

タイムラインパネルにクリップを追加すると、基本エフェクトが自動的に適用されます。基本エフェクトはクリップ固有のプロパティを制御するエフェクトで、クリップを選択したときにエフェクトコントロールパネルに表示されます。すべての基本エフェクトは、エフェクトコントロールパネルで調整します。また、プログラムモニタ、タイムラインパネル、オーディオミキサーでもエフェクトの制御が可能です。状況や使用目的に応じて使いることができます。基本エフェクトには、次のコントロールがあります。

**モーション** クリップのアニメート、回転、スケールのほかに、ほかのクリップと合成するためのプロパティがあります（プログラムモニタでのモーションエフェクトの調整について詳しくは、[234 ページの「位置、スケールおよび回転を調整するには」](#) および [235 ページの「プログラムモニタでのモーションのアニメート」](#) を参照してください）。

**不透明度** オーバーレイ、フェード、ディゾルブなどのエフェクトのために、クリップの不透明度を制御します（タイムラインパネルでの不透明度エフェクトの調整について詳しくは、[336 ページの「クリップの不透明度の調整」](#) を参照してください）。

**ボリューム** オーディオが含まれているクリップのボリュームを制御します（タイムラインパネル、エフェクトコントロールパネルまたはオーディオミキサーでのボリュームエフェクトの調整について詳しくは、[178 ページの「タイムラインパネルでボリュームを調整するには」](#)、エフェクトコントロールパネルでボリュームを調整するには [178 ページの「エフェクトコントロールパネルでボリュームを調整するには」](#) オーディオミキサーでトラック出力レベルを均一に設定するには [179 ページの「オーディオミキサーでトラック出力レベルを均一に設定するには」](#)）。

基本エフェクトは各クリップに組み込まれているので、プロパティを調整するだけでアクティブにすることができます。

Adobe Premiere Pro では、標準エフェクトをレンダリングした後に基本エフェクトがレンダリングされます。標準エフェクトは、エフェクトパネルに表示されている順序で、上から順番にレンダリングされます。標準エフェクトは、エフェクトコントロールパネル内でドラッグ操作により任意の順番に並べ替えることができますが、基本エフェクトの順番を並べ替えることはできません。基本エフェクトのレンダリングの順番を変更したい場合は、標準エフェクトを代わりに使用します。例えば、モーションエフェクトの代わりにはトランスマスクエフェクトを、不透明度エフェクトの代わりにはアルファチャンネルエフェクトを、基本エフェクトのボリュームの代わりにはボリュームエフェクトを使用します。これらの標準エフェクトは基本エフェクトとまったく同じではありませんが、同等のパラメータがあります。

## 標準エフェクトについて

標準エフェクトは、思い描いた効果を作成するためにクリップにまず最初に適用すべき、追加のエフェクトです。シーケンス内のクリップには、任意の数の標準エフェクトを任意の組み合わせで適用できます。標準エフェクトは、特殊効果の付加、色合いの調整、ピクセルのトリミングなどのビデオの編集を行なう場合に使用します。Adobe Premiere Pro には、多数のビデオエフェクトとオーディオエフェクトがあり、すべてエフェクトパネルに表示されます。標準エフェクトは、クリップに適用してから、エフェクトコントロールパネルで調整します。特定のビデオエフェクトでは、プログラムモニタのハンドルを使用して、直接操作を行うことができます。標準エフェクトの全プロパティは、キーフレームを使用したり、エフェクトコントロールパネルでグラフの形を変更したりして、時間の経過に応じてアニメートさせることができます。エフェクトコントロールパネルでベジェ曲線の形状を調整すると、エフェクトアニメーションの滑らかさや速度を微調整できます。

**注意：**エフェクトパネルに表示されるエフェクトは、Adobe Premiere Pro の Plug-ins フォルダにあるエフェクトファイルに応じて異なります。互換性のあるアドビのプラグインファイルや、他社が開発したプラグインパッケージを追加することで、エフェクト数を増やすことができます。

## 関連項目

241 ページの「クリップにエフェクトを適用するには」

## クリップベースとトラックベースのエフェクトについて

基本エフェクトと標準エフェクトのビデオエフェクトは、すべてクリップベースです。つまり、ビデオエフェクトはすべてクリップ単位で適用します。基本エフェクトはすべてのクリップに組み込まれていますが、標準エフェクトは任意でクリップに適用する必要があります。エフェクトは、シーケンスをネストすることで一度に複数のクリップに適用することもできます。

オーディオエフェクトは、クリップとトラックのどちらにも適用できます。トラックベースとしてエフェクトを適用するには、オーディオミキサーを使用します。エフェクトにキーフレームを追加すると、オーディオミキサーまたはタイムラインパネルでエフェクトを調整できるようになります。

## 関連項目

99 ページの「タイムラインビューアについて」

## ほかの製品のエフェクトの使用

Adobe Premiere Pro では、付属のエフェクト以外の多数のエフェクトを追加プラグインとして利用できます。プラグインは、アドビ システムズ社または他社から購入するか、互換性のあるほかのアプリケーションから入手できます。例えば、Adobe After Effects の多数のプラグインを Adobe Premiere Pro の Plug-ins フォルダにコピーして、ビデオエフェクトとして使用できます。ただし、Adobe テクニカルサポートの対象となるのは、Premiere Pro アプリケーションと同時にインストールされるプラグインだけです。

Adobe Premiere Pro でプラグインを使用するには、プラグインファイルを Plug-ins フォルダにコピーします。このフォルダは、インストール時に Adobe Premiere Pro フォルダの下に作成されます。追加プラグインを購入してエフェクトを追加した場合、購入したハードウェアパッケージに Adobe Premiere Pro が付属していたり、Plug-ins フォルダからファイルを削除したときは、使用できるエフェクトは Adobe Premiere Pro ヘルプの説明とは異なる場合があります。

プラグインの開発元について詳しくは、アドビ システムズ社の Web サイトを参照してください。

**注意：**Adobe Premiere Pro の付属エフェクト以外のエフェクトを使用しているプロジェクトを別の Adobe Premiere Pro システムで開く場合は、同じエフェクトがそのシステムにインストールされている必要があります。プロジェクトで参照しているエフェクトが見つからなかった場合は、そのエフェクトが適用されている部分は、プロジェクトから削除されてしまいます。

## GPU エフェクトについて

Direct3D、PS 1.3+ および VS 1.1 以降をサポートする GPU (Graphics Processing Unit) カードが装着されている場合は、GPU カードや 3D シェーディングのビデオ処理機能を利用した 3 種類の追加工エフェクトを使用できます。これらのエフェクトは、ページカール、屈折および波紋（円形）で、エフェクトパネルの GPU エフェクト bin にあります。

**注意：**グラフィックカードに Pixel Shader 2.0 および Vertex Shader 2.0 が搭載されていない場合、エフェクトオプションの一部を利用できないことがあります。

## 関連項目

294 ページの「ページカールエフェクト」

294 ページの「屈折エフェクト」

294 ページの「波紋（円形）エフェクト」

## 旧バージョンのエフェクトの操作

Adobe Premiere Pro では以前のバージョンのエフェクトを含む Adobe Premiere 6.5 と 6.0 のプロジェクトを開いて、表示やレンダリングを行うことができます。一部の古いバージョンのエフェクトは同等の機能をもった新しいエフェクトに置き換わっています。Adobe Premiere Pro では、旧バージョンの Adobe Premiere で作成されたプロジェクトとの互換性を保つために、廃止されたエフェクトをすべて残してありますが、基本的にこれらのエフェクトを再度適用することはできません。

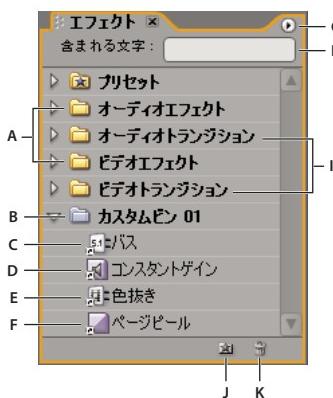
**注意：**Adobe Premiere Pro では Adobe Premiere 5.0 のエフェクトはサポートされていないので、これらのエフェクトを含む Adobe Premiere 6.0 のプロジェクトファイルを開くと、それらのエフェクトは削除されます。

## エフェクトの適用、削除および構成

### エフェクトパネルの使用

標準エフェクトはエフェクトパネルに表示され、「ビデオエフェクト」と「オーディオエフェクト」の 2 つの bin に分類されています。各 bin には、エフェクトが種類ごとにグループ分けされて入っています。例えば、ブラー & シャープ bin には、ブラー（ガウス）やブラー（方向）など、画像をぼかすブラー効果が入っています。オーディオエフェクトは、オーディオクリップの種類別（モノラル、ステレオ、5.1）にグループ分けされています。「含まれる文字」テキストボックスにエフェクト名を入力して、エフェクトを検索することもできます。また、bin を追加して、お気に入りのエフェクトや頻繁に使用するエフェクトを入れておくことができます。

エフェクトパネルを開くには、ウィンドウ / エフェクトを選択するか、「エフェクト」タブをクリックしてください。



エフェクトパネル

**A.** エフェクトの bin **B.** カスタム bin **C.** オーディオエフェクト **D.** オーディオトランジション **E.** ビデオエフェクト **F.** ビデオトランジション **G.** エフェクトパネルメニュー **H.** 検索用テキストボックス **I.** トランジションの bin **J.** 新規カスタム bin **K.** カスタム項目を削除

#### ユーザ定義のエフェクト用の bin を作成するには

- 1 エフェクトパネルで、新規カスタム bin ボタン をクリックするか、エフェクトパネルメニューから「新規カスタム bin」を選択します。新規カスタム bin がエフェクトパネルに表示されます。名前は変更できます。
- 2 カスタム bin までエフェクトをドラッグします。エフェクトのコピーがカスタム bin に追加されます。カスタム bin をさらに追加すると、「カスタム bin 01」、「カスタム bin 02」のように名前に番号が付けられます。
- 3 カスタム bin の名前を変更するには、名前をダブルクリックして、新しい名前を入力します。

#### カスタム bin を削除するには

- ❖ エフェクトパネルで、カスタム bin を選択して、カスタム項目を削除ボタン をクリックするか、エフェクトパネルメニューから「カスタム項目を削除」を選択します。

**注意：**カスタム bin は、エフェクトパネルからのみ削除できます。

#### クリップにエフェクトを適用するには

クリップに標準エフェクトを適用するには、エフェクトのアイコンをエフェクトパネルからタイムラインパネル内のクリップにドラッグします。クリップが選択されている場合は、エフェクトのアイコンをエフェクトコントロールパネルにドラッグします。同じエフェクトを複数回適用して、その都度設定を変えることもできます。また、タイムラインパネルでトラックを展開して、クリップのエフェクト調整用の適切な表示オプションを選択し、そこでエフェクトを確認しながら調整できます。エフェクトを削除しないで一時的に無効にしたり、エフェクトを完全に削除することもできます。選択したクリップのエフェクトの表示または調整を行うには、エフェクトコントロールパネルを使用します。

初期設定では、クリップにエフェクトを適用すると、エフェクトはクリップのデュレーションの時間中はアクティブになります。キーフレームを使用すると、エフェクトの効果を特定の時間に指定することもできます。また、キーフレームごとにエフェクトの強さを調整することもできます。

- 1 エフェクトパネルでは、次のいずれかの操作で、任意のエフェクトを選択します。
  - ・ビデオエフェクト bin を展開し、適用するビデオエフェクトを探します。
  - ・オーディオエフェクト bin を展開し、適用するオーディオエフェクトを探します。
  - ・「含まれる文字」テキストボックスにエフェクト名を入力して、エフェクトを検索します。
- 2 タイムラインパネル内のクリップにエフェクトをドラッグします。オーディオエフェクトを適用するには、エフェクトをオーディオクリップにドラッグするか、ビデオクリップのオーディオ部分にドラッグします。

オーディオトラックの「トラックボリュームを表示」または「トラックキーフレームを表示」が有効になっているときは、オーディオエフェクトを適用することはできません。

タイムラインパネルでクリップが選択されていて、エフェクトコントロールパネルが開いている場合は、エフェクトを直接エフェクトコントロールパネルにドラッグして適用できます。

**3** エフェクトコントロールパネルでは、右向きの三角形をクリックしてエフェクトのオプションを表示し、オプションに値を指定します。

## 関連項目

240 ページの「エフェクトパネルの使用」

### クリップからエフェクトを削除するには

- 1** タイムラインパネルで、クリップを選択します。
- 2** エフェクトコントロールパネルで、削除するエフェクトを選択します。複数のエフェクトを選択する場合は、Shift キーを押しながら選択します。

**注意：**基本エフェクト（モーション、不透明度、ボリューム）は削除できません。

- 3** 次のいずれかの操作を行います。

- Delete キーまたは Backspace キーを押します。
- エフェクトコントロールパネルメニューから「選択したエフェクトを削除」または「クリップからすべてのエフェクトを削除」を選択します。

### 1つまたは複数のエフェクトをコピー、ペーストするには

エフェクトコントロールパネルでは、1つまたは複数のエフェクトを1つのクリップから別のクリップにコピーできます。「属性のペースト」コマンドを使用すれば、エフェクトのすべての値を1つのクリップから別のクリップにコピーすることもできます。コピーできる属性には、基本エフェクトと標準エフェクトのキーフレームも含まれます。

エフェクトにキーフレームが含まれる場合、キーフレームはコピー先クリップの先頭から同じ時間位置に表示されます。コピー先クリップがコピー元クリップよりも短い場合、キーフレームはコピー先クリップのアウトポイントよりも後ろにペーストされます。このようなキーフレームを表示するには、クリップのアウトポイントをキーフレームの位置よりも後ろに移動するか、「ワークエリアをクリップの範囲に設定」オプションの選択を解除します。

- 1** タイムラインパネルで、コピーする1つまたは複数のエフェクトを含むクリップを選択します。
- 2** エフェクトコントロールパネルで、コピーするエフェクトを選択します。複数のエフェクトを選択する場合は、Shift キーを押しながら選択します。
- 3** 編集／コピーを選択します。
- 4** タイムラインパネルで、エフェクトのコピー先のクリップを選択し、次のいずれかを選択します。
  - 1つまたは複数のエフェクトをペーストするには、編集／ペーストを選択します。
  - すべてのエフェクトをペーストするには、編集／属性のペーストを選択します。

## 関連項目

242 ページの「エフェクトコントロールパネルについて」

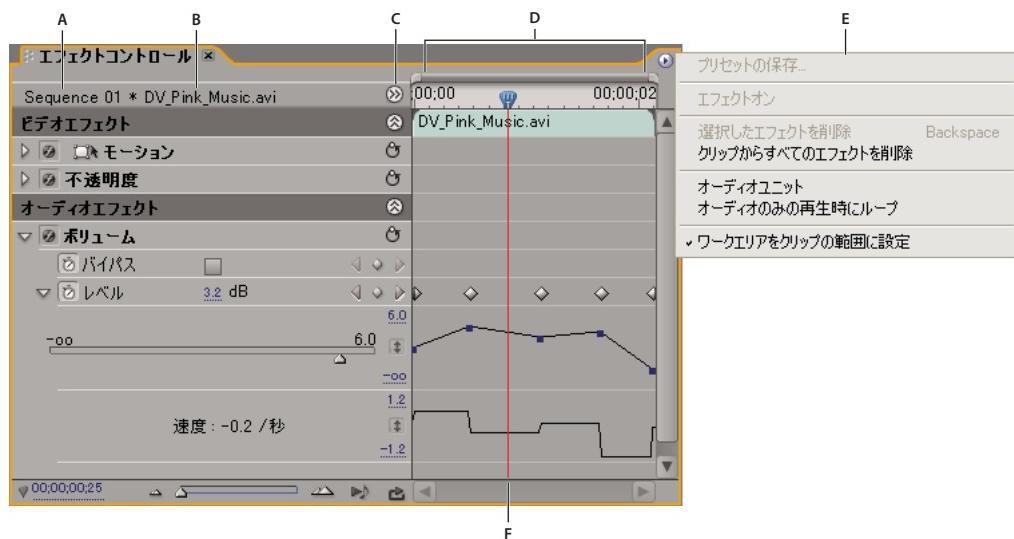
## エフェクトの調整

### エフェクトコントロールパネルについて

エフェクトを適用すると、エフェクトコントロールパネル上に、現在選択されているクリップに適用されているエフェクトがすべて表示されます。基本エフェクトは全クリップに含まれており、モーションエフェクトと不透明エフェクトは、「ビデオエフェクト」セクションに表示され、ボリュームエフェクトは「オーディオエフェクト」セクションに表示されます。ボリュームエフェクトは、オーディオクリップ、またはオーディオがあるビデオクリップのみに含まれます。

エフェクトコントロールパネルを表示するには、ウィンドウ／エフェクトコントロールを選択するか、「エフェクトコントロール」タブをクリックします。別々のパネルにエフェクトコントロールパネルを表示できますが、タブを別のパネルにドラッグすることで、パネルを結合することもできます。

 ウィンドウ／ワークスペース／エフェクトを選択すると、エフェクト編集用にワークスペースを最適化できます。



エフェクトコントロールパネル  
A. シーケンス名 B. クリップ名 C. タイムラインを表示／隠すボタン D. キーフレームエリア E. エフェクトコントロールパネルメニュー F. 時間インジケータ

エフェクトコントロールパネルには、プログラムモニタやタイムラインパネルと同じようなタイムライン、時間インジケータ、ズームコントロールおよびナビゲータエリアがあります。キーフレームを使用してエフェクトプロパティをアニメートさせる場合、右向きの三角形をクリックしてエフェクトプロパティを展開し、値（プロパティの値）と速度（プロパティの変化の速度）グラフを表示すれば、キーフレームに対してより細かい調整を行うことができます。エフェクトアニメーションの速度や滑らかさを微調整するには、キーフレームのベジェハンドルを操作して、グラフの形を変更します。



エフェクトコントロールパネル  
A. リセットボタン B. エフェクトの表示／非表示ボタン C. エフェクトのオン／オフボタン D. アニメーションのオン／オフボタン

タイムラインパネルでクリップを選択すると、エフェクトコントロールパネルでズームレベルが自動的に調整され、選択したクリップのインポイントとアウトポイント間の範囲がタイムラインの中央に表示されます。タイムラインパネルの残りの部分を表示するには、エフェクトコントロールパネルメニューの「ワークエリアをクリップの範囲に設定」の選択を

解除します。エフェクトコントロールパネルをアクティブにするために時間インジケータをクリップの上に配置する必要はありません。エフェクトコントロールパネルには、オーディオクリップの再生とループ再生で使用するコントロールもあります。エフェクトコントロールパネルのタイムラインルーラの下にはキーフレームエリアがあります。このエリアを使用して、個々のフレームにそれぞれのエフェクトプロパティの値をキーフレームで設定します。



エフェクトコントロールパネル

A. 現在の時間 B. ズームコントロール C. クリップのオーディオ再生 D. オーディオのループ再生の切り替え E. エフェクトの値

## 関連項目

226 ページの「エフェクトコントロールパネルでキーフレームグラフを編集するには」

219 ページの「キーフレームについて」

241 ページの「クリップにエフェクトを適用するには」

## エフェクトコントロールパネルでエフェクトを表示するには

- ❖ エフェクトコントロールパネルで、次のいずれかの操作を行います。
    - クリップに適用されているすべてのエフェクトを表示するには、タイムラインパネルでクリップを選択します。
- 注意:** タイムラインパネルで複数のクリップが選択されている場合、エフェクトコントロールパネルにエフェクトは表示されません。
- ビデオエフェクトまたはオーディオエフェクトのヘッダを展開したり、閉じたりするには、ヘッダにある表示／非表示ボタンをクリックします。矢印が上を向いているとき は、ヘッダが展開され、そのセクション内のエフェクトはすべて表示されています。矢印が下を向いているとき は、エフェクトのヘッダは閉じています。
  - エフェクトやプロパティを展開したり、閉じたりするには、エフェクト名やプロパティ名のとなりの三角形をクリックします。ヘッダ（モーションなど）を展開すると、エフェクトのプロパティが表示されます。個々のプロパティを展開すると、スライダやダイヤルなどのグラフィックコントロールが表示されます。
  - エフェクトの順序を変更するには、エフェクト名をクリックして、リスト内の希望の位置にドラッグします。ドラッグ中には、エフェクトが別のエフェクトの上または下にあるときに黒い線が表示されます。マウスボタンを放すと、エフェクトがその位置に移動します。

**注意:** 基本エフェクト（モーション、不透明度、ボリューム）を並べ替えることはできません。

- クリップのインポイントとアウトポイント間以外のタイムラインを表示するには、エフェクトコントロールパネルメニューで「ワークエリアをクリップの範囲に設定」の選択を解除します。選択したクリップのインポイントとアウトポイント間以外のタイムラインエリアは、グレー表示されます。「ワークエリアをクリップの範囲に設定」を選択すると、クリップのインポイントとアウトポイント間のタイムラインだけが表示されます。
- 選択したクリップ内のオーディオを再生するには、クリップのオーディオ再生ボタン をクリックします。このコントロールは、選択したクリップにオーディオが含まれている場合にだけ使用できます。

## エフェクトコントロールパネルでコントロールを調整またはリセットするには

エフェクトコントロールパネルには、エフェクトのパラメータ値を変更するためのすべてのコントロールが表示されます。コントロールには、下線付きの数値、スライダ、エフェクトポイントアイコン、角度コントロール、メニュー、色見本、スポットおよびグラフがあります。

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- プロパティ値を変更するには、下線付きの数値を左右にスクロップします。
- プロパティの値をクリックし、新しい値を入力して、Enter キーを押します。
- プロパティ名のとなりの右向きの三角形をクリックしてプロパティを展開し、スライダまたは角度コントロールをドラッグします。
- 角度を設定するには、角度コントロール領域の内側をドラッグし、下線付きの数値をスクロップします。または、下線付きの数値を選択して値を入力します。



角度コントロールの内側をクリックしてから外側にドラッグすると、角度の値を簡単に変更できます。

- スポイトツールを使用してカラー値を設定するには、コンピュータ画面上の任意の場所で目的の色をクリックします。初期設定では、スポットツールは 1 ピクセルの範囲を選択します。Ctrl キーを押しながらクリックすると、5 x 5 ピクセルの範囲の色が抽出されます。
- カラーピッカーを使用してカラー値を設定する場合は、色見本をクリックし、カラーピッカーダイアログボックスで色を選択して、「OK」をクリックします。
- エフェクトのプロパティを初期設定値に戻すには、エフェクトのとなりにあるリセットボタン をクリックします。キーフレームを含まないプロパティは、すべて初期設定値に戻ります。キーフレームを含むプロパティは、そのプロパティの現在の時間の値だけが初期設定値に戻ります。現在の時間にキーフレームが設定されている場合は、そのキーフレームが初期設定値に戻ります。現在の時間にキーフレームが設定されていない場合は、初期設定値を使用するキーフレームが新たに作成されます。



誤ってリセットボタンをクリックしてしまった場合は、編集／取り消しを選択して直前の操作を取り消します。

## クリップに適用されたエフェクトを有効または無効にするには

❖ エフェクトコントロールパネルで 1 つまたは複数のエフェクトを選択して、次のいずれかの操作を行います。

- エフェクトボタン をクリックして、エフェクトを無効にします。
- 空白の「エフェクト」ボックスをクリックして、エフェクトを有効にします。
- エフェクトコントロールパネルメニューで、「エフェクトオン」コマンドを選択または選択解除します。



エフェクトのオン／オフを切り替えるために、カスタムのキーボードショートカットを作成できます。

## 関連項目

392 ページの「キーボードショートカットをカスタマイズするには」

## エフェクトコントロールパネルでマーカーを作成するには

エフェクトコントロールパネルでは、タイムラインパネルで作成したすべてのシーケンスマーカーを表示できます。また、シーケンスにマーカーを設定してエフェクトを適用する位置を指定したり、エフェクトコントロールパネルでマーカーの機能を確認したりできます。さらに、エフェクトコントロールパネルでは、シーケンスマーカーを直接作成および操作することができます。

1 マーカーを作成する場所に時間インジケータをドラッグします。

2 タイムラインルーラ内で右クリックして、「シーケンスマーカーを設定」を選択し、設定するマーカーの種類を選択します。

## 関連項目

132 ページの「マーカーについて」

# エフェクトプリセットのカスタマイズ

## エフェクトプリセット

カスタマイズしたエフェクトの設定を、プリセットとして保存できます。保存したプリセットは、プロジェクトの別のクリップに適用できます。エフェクトをプリセットとして保存すると、エフェクト用に作成したキーフレームも保存されます。エフェクトコントロールパネルでエフェクトプリセットを作成すると、これらのエフェクトはエフェクトパレットの最上位のプリセット bin に保存されます。エフェクトプリセットは、ネストしたプリセット bin を使用して、プリセット bin 内で整理できます。また、Adobe Premiere Pro にはあらかじめエフェクトプリセットが用意されており、これらはアプリケーションのプリセットフォルダにあります。

エフェクトプリセットのプロパティを表示するには、エフェクトパネルでプリセットを選択し、エフェクトパネルメニューから「プリセットのプロパティ」を選択します。

プリセットをクリップに適用したときに、既に適用されているエフェクトの設定がプリセットに含まれている場合、クリップは次のように変更されます。

- エフェクトプリセットにモーション、不透明度、ボリュームなどの基本エフェクトが含まれている場合は、既存のエフェクト設定は上書きされます。
- エフェクトプリセットに標準エフェクトが含まれている場合は、現在のエフェクトリストの一番下にエフェクトが追加されます。ただし、エフェクトコントロールパネルにエフェクトをドラッグする場合は、階層上の任意の位置に配置できます。

## 関連項目

240 ページの「エフェクトパネルの使用」

## エフェクトプリセットを作成して保存するには

- 1 プリセットとして設定を保存するエフェクトが含まれているクリップを選択します。
- 2 エフェクトコントロールパネルで、保存するエフェクトを選択し、エフェクトコントロールパネルメニューから「プリセットの保存」を選択します。エフェクトは一度に 1 つしかプリセットとして保存できません。
- 3 プリセットの保存ダイアログボックスで、プリセットの名前を入力します。必要に応じて、説明を入力します。
- 4 次のプリセットの種類からいずれかを選択し、「OK」をクリックします（ターゲットのクリップにプリセットを適用したときのキーフレームの処理方法になります）。

**スケール** ターゲットクリップの長さに合わせて、ソースキーフレームの位置を調整します。ターゲットクリップの既存のキーフレームがすべて削除されます。

**インポイント基準** インポイントを基準にして、プリセットの最初のキーフレームを元のクリップと同じ距離で配置します。例えば、最初のキーフレームがソースクリップのインポイントから 1 秒後に配置されている状態でプリセットとして保存したときに、「インポイント基準」オプションを選択すると、ターゲットクリップのインポイントから 1 秒後の位置にキーフレームが追加され、その位置を基準にして、その他のすべてのキーフレームが追加されます。

**アウトポイント基準** アウトポイントを基準にして、プリセットの最後のキーフレームを元のクリップと同じ距離でターゲットクリップのアウトポイントに配置します。例えば、最初のキーフレームがソースクリップのアウトポイントから 1 秒前に配置されている状態でプリセットとして保存したときに、「アウトポイント基準」オプションを選択すると、ターゲットクリップのアウトポイントから 1 秒前の位置にキーフレームが追加され、その位置を基準にして、その他すべてのキーフレームが追加されます。

## エフェクトプリセットを適用するには

- ❖ エフェクトパネルで、プリセット bin を展開し、次のいずれかの操作を行います。
  - ・ タイムラインパネル内のクリップにエフェクトプリセットをドラッグします。
  - ・ タイムラインパネル内でクリップを選択し、エフェクトコントロールパネルにエフェクトプリセットをドラッグします。

## カスタム bin またはプリセット bin を操作するには

カスタム bin を使用すると、よく使うエフェクト、トランジション、プリセットを 1 つの場所に保存できます。カスタム bin やプリセット bin はいくつでも作成できるので、自分自身が直感的に使用できる bin やプロジェクトのワークフローに適した bin を作成し、エフェクト、トランジションおよびプリセットをカテゴリ別に整理できます。

カスタム bin とプリセット bin は、エフェクトパネルで作成および保存します。新規のプリセット bin は、最上位のプリセット bin の中に配置されます。これらの bin はプリセット bin からはドラッグできませんが、bin 内では自由に作成して、任意の階層で整理できます。カスタム bin は、エフェクトパネルの最上位に配置したり、ほかのカスタム bin の中にネストしたりすることができます。

**注意:** 複数のカスタム bin に同じ項目を配置しているときに、任意の bin からその項目を削除すると、カスタム bin とプリセット bin から一致する項目が削除され、さらに関連するすべてのクリップから一致する各項目が削除されます。

### 1 エフェクトパネルで、次のいずれかの操作を行います。

- ・ カスタム bin を作成するには、新規カスタム bin ボタン  をクリックするか、エフェクトパネルメニューから「新規カスタム bin」を選択します。
- ・ プリセット bin を作成するには、エフェクトパネルメニューから「新規プリセット bin」を選択します。新規の各プリセット bin は、最上位のプリセット bin の中に作成されます。
- ・ 新規のカスタム bin またはプリセット bin をネストするには、新規の bin を配置する bin を選択して、カスタム bin またはプリセット bin を作成します。
- ・ bin の名前を変更するには、bin を選択して bin 名をクリックし、新しい名前を入力して Enter キーを押します。手順 2 と 3 は省略します。
- ・ bin または bin 内の項目を削除するには、これらを選択した上で、エフェクトパネルの下部にあるカスタム項目を削除ボタン  をクリックします。手順 2 と 3 は省略します。

### 2 bin に目的のエフェクト、トランジションまたはプリセットを配置します。項目と bin の両方を表示できるように、パネルのサイズを調整する必要がある場合があります。

### 3 項目を bin にドラッグします。項目のショートカットが作成されます。

## 関連項目

246 ページの「エフェクトプリセット」

# 色とルミナス

## 色とルミナスの調整

ビデオ映像の場合、映像の色相（カラーまたはクロマ）とルミナス（明度と彩度）の調整をして色の補正を行います。カラー補正を行うことで、シーンの演出効果を高めたり、クリップからの色かぶり（カラーキャスト）の除去、過度に暗いまたは明るいビデオの補正、放映規定に合わせたレベル調整、シーン間でのカラーマッチなどを行うことができます。また、エフェクトでは、色やルミナスを調整して、クリップにある特定の被写体の強調やぼかしを追加できます。

色とルミナスを調整するエフェクトは、ビデオエフェクト bin 内のカラー補正 bin にあります。色とルミナスを調整するエフェクトはほかにもありますが、カラー補正エフェクトは、特に色とルミナスを高い精度で補正するためのエフェクトです。

カラー補正エフェクトは、標準エフェクトと同じ方法でクリップに適用します。エフェクトのプロパティは、エフェクトコントロールパネルで調整します。カラー補正エフェクトとその他のカラーエフェクトはクリップベースです。ただし、シーケンスをネストして、複数のクリップに適用することができます。シーケンスのネストについて詳しくは、140 ページの「シーケンスのネスト」を参照してください。

 カラー補正エフェクトだけではなく、ブロードキャストカラーエフェクトを使用しても、放送規定に合わせてクリップの色を調整できます。詳しくは、325 ページの「ブロードキャストカラーエフェクト」を参照してください。

カラー補正を行うとき、Adobe Premiere Pro のベクトルスコープまたは波形スコープ (YC 波形、RGB パレードおよび YCbCr パレード) を使用すると、クリップ内のクロマとルミナンスを確認するのに役立ちます。スコープは、プログラムモニタと連動する別のリファレンスマニタで表示できるので、調整を行いながらビデオレベルを確認することができます。スコープについて詳しくは、265 ページの「ベクトルスコープと波形モニタについて」を参照してください。



露光量の補正：波形が IRE スケールの上限になっている露出過度の画像（左）、波形が 7.5 ~ 100 IRE の範囲内になっている補正後の画像（右）

以下に、適切なカラー補正エフェクトを使用するための一般的なガイドラインを記載します。

**クイックカラー補正** クリップ内の階調範囲全体を対象として、色とルミナンスをすばやく調整します。クイックカラー補正では、ホワイトバランス、黒レベル、グレーレベルおよび白レベルの設定を、自動と手動の両方で制御できます。

**ルミナンス補正** 数値コントロールを使用して、主にクリップ内のルミナンスを調整します。ルミナンス補正では、特定の階調範囲や特定の色範囲に限定して調整を実行できます。

**ルミナンスカーブ** カーブコントロールを使用して、主にクリップ内のルミナンスを調整します。このカーブコントロールは、Photoshop や After Effects のコントロールに似ています。ルミナンスカーブでは、特定の階調範囲や特定の色範囲に限定して調整を実行できます。

**RGB カラー補正** 数値コントロールを使用して、クリップ内の色とルミナンスを調整します。RGB カラー補正では、特定の階調範囲や特定の色範囲に限定して調整を実行できます。

**RGB カーブ** カーブコントロールを使用して、クリップ内の色を調整します。このカーブコントロールは、Photoshop や After Effects のコントロールに似ています。RGB カーブでは、特定の階調範囲や特定の色範囲に限定して調整を実行できます。

**3 ウェイカラー補正** クリップ内のシャドウ、ミッドトーンおよびハイライトで色とルミナンスを調整します。補正是、特定の階調範囲にも、全体にも適用できます。3 ウェイカラー補正には、数値コントロールとグラフィックコントロールの両方があります。また 3 ウェイカラー補正では、特定の色範囲に限定して調整を実行できます。

**ビデオリミッタ** ビデオ信号が、特定の範囲内に収まるように調整します。通常、ほかのカラー補正エフェクトで色を補正した後にこのエフェクトを適用します。

 カラー補正のチュートリアルについては、アドビ システムズ社の Web サイトで、Resource Center のページを参照してください。

### カラー補正ワークスペースを設定するには

カラー補正ワークスペースを設定するための推奨手順を以下に示します。この手順は一例であり、編集スタイルに合わせてワークスペースを設定できます。

**1 (オプション)** 適切に調整された NTSC または PAL のモニタをコンピュータに接続します。放送用のビデオを制作している場合は、NTSC または PAL モニタでビデオを表示することをお勧めします。これにより、放送時と同じ状態でビデオを正確にプレビューできます。

**2 ウィンドウ／ワークスペース／カラー補正を選択します。**

 カラー補正前と後の状態を比較するには、ソースモニタでマスタークリップを表示してプログラムモニタと比較するか、カラー補正エフェクトの分割表示オプションを選択します。

**3 プログラムモニタメニューでドラフト画質が選択されていないことを確認します。可能な場合は、「高画質」を選択します。パフォーマンス上の問題が発生する場合は、「自動選択」を選択します。**

**4 (オプション) プログラムモニタメニューから「新規リファレンスマニタ」を選択します。リファレンスマニタとプログラムモニタが見やすくなりようにリファレンスマニタを移動します。**

**注意:** 初期設定では、リファレンスマニタメニューの「プログラムモニタと連動」オプションはオンになっています。

**5 リファレンスマニタメニューから、次のスコープを選択します。**

**注意:** スコープは、リファレンスマニタで表示する代わりにプログラムモニタで表示することもできます。

**ベクトルスコープ** カラーホイールに似た円形のチャートが表示され、ビデオのクロミナンス情報が示されます。ベクトルスコープは、カラー調整を行う場合に便利です。

**YC 波形** クリップ内のルミナンス（波形では緑で表示）とクロミナンス（青で表示）の値が表示されます。

**YCbCr パレード** ルミナンスのレベルとデジタルビデオ信号内の色成分の差異チャンネルを表す波形が表示されます。

YUV 波形が使いやすい場合は、このスコープを使用してカラーおよびルミナンスを調整することもできます。

**RGB パレード** クリップ内の赤、緑および青チャンネルのレベルを示す波形が表示されます。このグラフは、3つのチャンネルの関係を比較するのに最適なグラフです。

**すべてのスコープ** 1つのモニタにすべてのスコープを表示します。

**ベクトルスコープ／YC 波形／YCbCr パレード** 1つのモニタに、ベクトルスコープ、YC 波形、YCbCr パレードが表示されます。

**ベクトルスコープ／YC 波形／RGB パレード** 1つのモニタに、ベクトルスコープ、YC 波形、RGB パレードが表示されます。

## 関連項目

265 ページの「ベクトルスコープと波形モニタについて」

## カラー補正エフェクトを適用するには

以下に、カラー補正エフェクトを適用するための一般的な手順を記載します。特定のコントロールを使用した調整について詳しくは、この章のこれ以降の節を参照してください。

**1 ウィンドウ／ワークスペース／カラー補正を選択します。** 可能な場合は、調整済みの NTSC または PAL の外部モニタを接続しておくことを推奨します。

**2 タイムラインパネル上のクリップに、いずれかのカラー補正エフェクトを適用します。**

**注意:** タイムラインパネルで効果を適用したいクリップを選択状態にし、エフェクトパネルからビデオエフェクトをエフェクトコントロールパネルに直接ドラッグすることもできます。

**3 エフェクトコントロールパネルで右向きの三角形をクリックして、カラー補正エフェクトを展開します。**

**4 時間インジケータを最も調整しやすいフレームまで移動します。**

**5 (オプション) カラー補正用にプレビューオプションを設定するには、次のいずれかの操作を行います。**

- クリップのルミナンスの値のみを表示するには、出力メニューから「ルミナンス」を選択します。このオプションで制御されるのは、プログラムモニタのプレビューのみです。このオプションによって、ビデオから色が削除されることはありません。

- 1つのモニタでクリップの前と後のビューを表示するには、「分割表示」オプションを選択します。レイアウトポップアップメニューでは、上下と左右のどちらに分割表示するかを指定できます。また、前のビューと後のビューの表示の割合を分割比で調整することもできます。

**6 (オプション)** 階調範囲の定義コントロールを使用すると、クリップ内のシャドウ、ミッドトーンおよびハイライトの領域を定義できます。出力メニューから「階調範囲」を選択すると、定義した階調範囲が表示されます。定義を行った後で、階調範囲メニューから範囲を選択すると、カラー補正の適用が特定の階調範囲に限定されます。257ページの「クリップ内の階調範囲を定義するには」も参照してください。

**注意:** 特定の階調範囲を調整できるのは、ルミナンス補正、RGB カラー補正および 3 ウェイカラー補正エフェクトだけです。

**7 (オプション)** 特定の色または色の範囲の露光量を補正する場合は、右向きの三角形をクリックして二次カラー補正コントロールを開きます。補正する色を指定するには、スポットツールまたはほかの二次カラー補正コントロールを使用します。詳しくは、258ページの「調整する色または色の範囲を指定するには」を参照してください。

**注意:** クイックカラー補正エフェクトとビデオリミッタエフェクトを除いて、すべてのカラー補正エフェクトには二次カラー補正コントロールがあります。

**8** 次のいずれかの操作を行います。

- カラーホイールを使用してカラーバランスと彩度を調整するには、クイックカラー補正エフェクトや、3 ウェイカラー補正エフェクトの角度ホイールを調整したり色相バランスの数値コントロールを調整します。詳しくは、251ページの「カラーバランス、角度および彩度のコントロール」を参照してください。
- カーブコントロールを使用してルミナンスまたは色を調整するには、ルミナンスカーブエフェクトや RGB カーブエフェクトの曲線調整を使用します。詳しくは、254ページの「カーブカラー補正エフェクトを使用して色とルミナンスを調整するには」を参照してください。
- 黒レベル、グレーレベル、白レベルを設定してルミナンスを調整するには、クイックカラー補正エフェクトまたは 3 ウェイカラー補正エフェクトのレベルコントロールを使用します。詳しくは、255ページの「レベル補正エフェクトを使用してルミナンスを調整するには」を参照してください。
- 数値コントロールを使用してルミナンスや色を調整するには、ルミナンス補正エフェクトまたは RGB カラー補正エフェクトのコントロールを使用します。詳しくは、282ページの「ルミナンス補正エフェクト」と 284ページの「RGB カラー補正エフェクト」を参照してください。

 カラー補正の調整をアニメートするには、キーフレームを使用します。このオプションは、クリップ内で照明を変更するときに特に便利です。詳しくは、219ページの「キーフレームについて」を参照してください。

**9 (オプション)** 可能な限り高い画質を維持しながらもビデオ信号が放送規定に適合するように、カラー補正を行ってから、ビデオリミッタエフェクトを適用します。ビデオ信号を 7.5 ~ 100 IRE の範囲に収めるには、YC 波形スコープを使用することをお勧めします。詳しくは、288ページの「ビデオリミッタエフェクト」を参照してください。

## 関連項目

265ページの「ベクトルスコープと波形モニタについて」

## 色かぶりを効率よく除去するには

クイックカラー補正エフェクトと 3 ウェイカラー補正エフェクトには、白、グレー、黒が中間色になるように色のバランスをすばやく調整するコントロールがあります。サンプリングした領域で色かぶりを中間色にする調整は、画像全体にも適用されます。この操作によって、すべての色で色かぶりを除去できます。例えば、画像の中に不必要的青っぽいキャストがある場合、白であるべき領域をサンプリングすると、ホワイトバランスコントロールによって黄色が追加され、青っぽいキャストが中間色に変更されます。この黄色による調整は、シーン全体で色かぶりを除去すべきすべての色に適用されます。

**1** タイムラインパネルでクリップを選択して、クイックカラー補正エフェクトまたは 3 ウェイカラー補正エフェクトのどちらかを適用します。詳しくは、241ページの「クリップにエフェクトを適用するには」を参照してください。

**2** エフェクトコントロールパネルでビデオエフェクトピンの右向きの三角形をクリックして展開し、カラー補正ピンから、クイックカラー補正または 3 ウェイカラー補正のコントロールを開きます。

**3 (オプション)** プログラムモニタで調整前と調整後の違いを表示する場合は、「分割表示」オプションを選択します。レイアウトポップアップメニューでは、上下と左右のどちらに分割表示するかを指定できます。また、前のビューと後のビューの表示の割合を調整することもできます。

**4** ホワイトバランスのスポットツールを選択し、プログラムモニタ内の領域をクリックしてサンプリングします。白であるべき領域をサンプリングすることをお勧めします。

 クリップ内の特定の色または色範囲に限定して適用する場合は、3 ウェイカラー補正の二次カラー補正コントロールを使用します。

**5 (3 ウェイカラー補正のみのオプション)** 次のいずれかの操作を行います。

- 画像にあるグレーの領域を中間色にしてカラーバランスを整えるには、グレーバランスのスポットを選択して、中間のグレーであるべき領域をクリックします。
- 画像にある黒の領域を中間色にしてカラーバランスを整えるには、ブラックバランスのスポットを選択して、黒であるべき領域をクリックします。

グレーバランスコントロールは、サンプリングした領域を調整して中間のグレーに変え、ブラックバランスコントロールはサンプリングした領域を調整して中間の黒に変えます。ホワイトバランスコントロールを使用する場合と同じで、これらの調整によってクリップ内のすべての色が変更されます。

**注意:** また、スポットのとなりにある色見本をクリックすると、カラーピッカーを使用してサンプリングする色を選択できます。

## 関連項目

258 ページの「調整する色または色の範囲を指定するには」

## ルミナンスを効率良く補正するには

クリックカラー補正エフェクトと 3 ウェイカラー補正エフェクトには、クリップのルミナンス調節を自動的に行ってくれる機能があります。

**1** タイムラインパネルでクリップを選択して、クリックカラー補正または 3 ウェイカラー補正のどちらかを適用します。詳しくは、241 ページの「クリップにエフェクトを適用するには」を参照してください。

**2** エフェクトコントロールパネルでビデオエフェクトピンの右向きの三角形をクリックして展開し、カラー補正ピンから、クリックカラー補正または 3 ウェイカラー補正のコントロールを展開します。

**3 (オプション)** プログラムモニタで調整前と調整後の違いを表示する場合は、「分割表示」オプションを選択します。レイアウトポップアップメニューでは、上下と左右のどちらに分割表示するかを指定できます。また、前のビューと後のビューの表示の割合を分割比で調整することもできます。

**4** 次のいずれかのボタンをクリックすると、放送規定に合わせてルミナンスがすばやく調整されます。

**自動黒レベル** 最も暗い値がセットアップレベルで設定したレベル（日本は 0 IRE）になるように、クリップの黒レベルを引き上げます。シャドウの一部がクリップされて、中間的なピクセル値が比例配分されます。自動黒レベルを使用すると、結果として、画像のシャドウが明るくなります。

**自動コントラスト** 自動黒レベルと自動白レベルを、両方とも同時に適用します。この操作によって、ハイライトは暗く、シャドウは明るくなります。

**自動白レベル** 最も明るい値が 100 IRE を超えないように、クリップ内の白レベルを引き下げます。ハイライトの一部がクリップされ、中間的なピクセル値が比例配分されます。自動白レベルを使用すると、結果として、画像のハイライトが暗くなります。

## カラーバランス、角度および彩度のコントロール

クリックカラー補正エフェクトと 3 ウェイカラー補正エフェクトでは、ビデオのカラーバランスを調整するための色相バランスホイールと角度カラーホイールおよび彩度コントロールを利用できます。カラーバランスは、その名が示すとおり、赤、緑、および青の各要素のバランスを調整して、白と中間グレーの目的のカラーを画像に生成します。目的とする効果

によっては、クリップのカラーバランスを完全に中間色にしたくないことがあります。例えば、一家団らんのシーンでは温かみのある（赤みがかった）色かぶりにしたり、犯罪ドキュメンタリのシーンでは冷たい印象を与える（青みがかった）色かぶりにしたりという場合が考えられます。

 カラー ホイールと彩度コントロールで調整を行う場合は、リファレンスマニタを開いて、プログラム モニタ内のコンポジット ビデオと連動するベクトルスコープを表示すると効率的に作業が行えます。

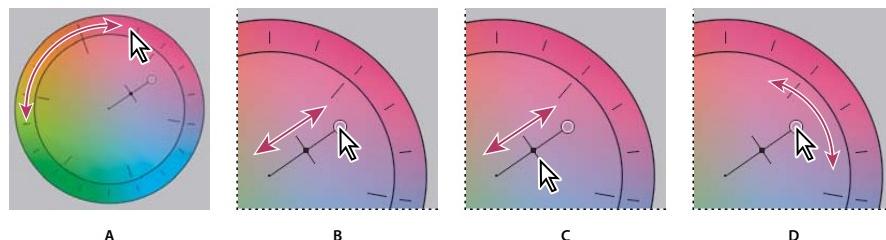
カラー ホイールでは、次の調整が可能です。

**色相角度** カラーを回転させて、ターゲットカラーに近づけます。外側のリングを左に移動すると、カラーが緑に近づくようになります。外側のリングを右に移動すると、カラーが赤に近づくようになります。

**バランスの強さ** ビデオに適用するカラーの強さを制御します。外に向かって円を移動すると、強さが増加します。強さは、バランスゲイン ハンドルを使用して微調整できます。

**バランスゲイン** バランスの強さおよびバランス角度調整の相対的な精密度を左右します。このコントロールの直角のハンドルをホイールの中心近くに移動すると、調整量が小さくなります（微調整）。ハンドルをホイールの外側のリングに向かって移動すると、調整量が大きくなります（荒調整）。

**バランス角度** ビデオカラーをシフトして、ターゲットカラーに近づけます。バランスの強さ ホイールを特定の色相に向かって移動すると、それに従ってカラーがシフトします。シフトの強さは、バランスの強さおよびバランスゲイン調整の組み合わせによって制御されます。



カラー ホイールを使用したカラー補正の調整  
A. 色相角度 B. バランスの強さ C. バランスゲイン D. バランス角度

彩度スライダは、ビデオの色の彩度を制御します。スライダを 0 に移動すると、画像の彩度が減少し、ルミナנסの値のみ表示されるようになります（白、グレー、および黒で構成された画像）。スライダを右に移動すると、彩度が増加します。



彩度を下げた画像（左）、彩度を上げた画像（右）

## 関連項目

265 ページの「ベクトルスコープ」

## カラー バランスと彩度を調整するには

ここではカラー ホイールを使用した調整手順について説明しますが、クイックカラー補正エフェクトおよび 3 ウェイカラー補正エフェクトで数値を入力したり、スライダコントロールを使用しても同じ調整を行うことができます。

1 ウィンドウ／ワークスペース／カラー補正を選択します。

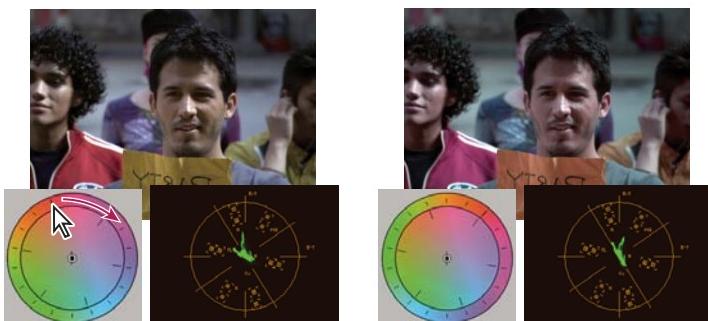
**2** タイムラインパネルでクリップを選択して、クイックカラー補正エフェクトまたは3ウェイカラー補正エフェクトのどちらかを適用します。詳しくは、241ページの「クリップにエフェクトを適用するには」を参照してください。

**3** エフェクトコントロールパネルでビデオエフェクトビンの右向きの三角形をクリックして展開し、カラー補正ビンから、クイックカラー補正または3ウェイカラー補正のコントロールを開きます。

**4** (オプション) プログラムモニタで調整前と調整後の違いを表示する場合は、「分割表示」オプションを選択します。レイアウトポップアップメニューでは、上下と左右のどちらに分割表示するかを指定できます。また、前のビューと後のビューの表示の割合を分割比で調整することもできます。

**5** (3ウェイカラー補正のみのオプション) 次のいずれかの操作を行います。

- カラー補正の適用を特定の階調範囲に限定する場合、階調範囲メニューから、「シャドウ」、「ミッドトーン」または「ハイライト」を選択します。「マスター」を選択すると、カラー補正が画像の階調範囲全体に適用されます。必要に応じて、階調範囲の定義コントロールを使用して、異なる階調範囲を定義してください。出力メニューから「階調範囲」を選択すると、プログラムモニタで3トーンの階調範囲をプレビューできます。
  - 調整の適用を特定の色または色範囲に限定するには、右向きの三角形をクリックして、二次カラー補正コントロールを開きます。スポットツールやスライダコントロールを使用するか、数値を入力して色または色範囲を定義します。詳しくは、258ページの「調整する色または色の範囲を指定するには」を参照してください。
- 6** カラーバランスを調整するには、カラー ホイールを使用して次のいずれかの操作を行います。
- ゲインまたは強さを変更せずにすべてのカラーを変更するには、ホイールの外側のリングを回転します。リングを左に回転するとすべてのカラーが緑に近づくように変化し、リングを右に回転するとカラーが赤に近づくように変化します。



カラー ホイールの外側のリングの回転（左）による、色相角度の変化（右）

- ゲインおよび強さの調整とともにカラーをターゲットカラーにシフトするには、バランスの強さ円を、中心から、画像に適用したいカラーに向かってドラッグします。バランスの強さ円を多くドラッグするほど、適用されるカラーの強さが大きくなります。バランスの強さ調整の強さを微調整するには、バランスゲインハンドルをドラッグします。調整量を微量にすることができます。



バランスゲインの調整による、バランスの強さ設定の微調整

**注意:** 3ウェイカラー補正エフェクトでは、シャドウ、ミッドトーンおよびハイライト用の個別のホイールを使用して、3つの階調範囲を個別に調整できます。

7 彩度コントロールを使用して、画像の彩度を調整します。スライダを左に移動すると、カラーの彩度が減少し、右に移動する（値を大きくする）と、彩度が増加します。

### カーブカラー補正エフェクトを使用して色とルミナンスを調整するには

カーブツールはルミナンスカーブとRGBカーブを使って、クイックカラー補正エフェクトや3ウェイカラー補正エフェクト同様にシーケンス間のクリップの色を統一したり、クリップ全体の色調整を行います。ただし、調整が3色（黒レベル、グレーレベルおよび白レベル）に限られているレベル補正とは異なり、ルミナンスカーブとRGBカーブの場合は、画像の階調全体（シャドウからハイライトまで）を対象として、最大16ポイントを調整できます。

 プログラムモニタと連動するリファレンスマニタでスコープを開くと、曲線を調整するときに、ルミナンス、クロミナンス、または両方の値を表示できます。ベクトルスコープを使用している場合、スコープの中心から外れた領域に小さい緑のシェーディングが表示されます。中心から外れた領域は、彩度のレベルを定義します。

1 エフェクトパネルからビデオエフェクト bin の横にある右向きの三角形をクリックして展開し、さらにカラー補正 bin を展開します。

2 タイムラインパネル内のクリップに、次のいずれかのエフェクトをドラッグします。

**ルミナンスカーブ** 主にルミナンスを調整します。ルミナンスはビデオの色の彩度に影響を及ぼすので、注意して調整します。

**RGBカーブ** 色とルミナンスの両方を調整します。

**注意：** タイムラインパネルで適用したいクリップが選択されている場合、エフェクトパネルからエフェクトをエフェクトコントロールパネルへドラッグして適用することもできます。

3 エフェクトコントロールパネルで、追加したルミナンスカーブエフェクトまたは、RGBカーブエフェクトの名前の横にある右向きの三角形をクリックしてオプションを展開します。

4（オプション）プレビューオプションを設定するには、次のいずれかの操作を行います。

- クリップのルミナンスの値のみを表示するには、出力メニューから「ルミナンス」を選択します。このオプションで制御するのは、プログラムモニタのプレビューのみです。このオプションによって、ビデオから色が削除されることはありません。
- 1つのモニタでクリップの前と後のビューを表示するには、「分割表示」オプションを選択します。レイアウトメニューでは、上下と左右のどちらに分割表示するかを指定できます。また、前のビューと後のビューの表示の割合を分割比で調整することもできます。

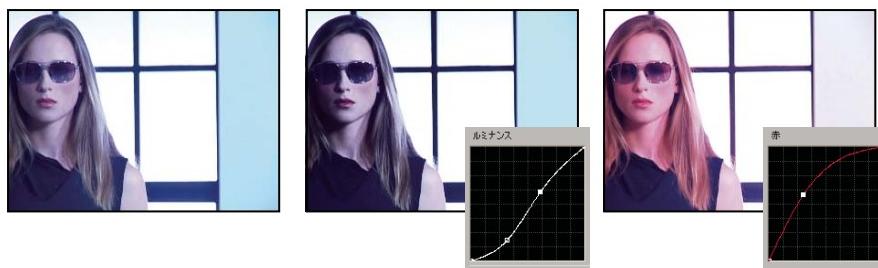
5（オプション）特定の色または色の範囲の露光量を補正する場合は、右向きの三角形をクリックして二次カラー補正コントロールを展開します。補正する色を指定するには、スポットツールまたはほかの二次カラー補正コントロールを使用します。

6 曲線を調整するには、次のいずれかの操作を行います。

- ルミナンスを調整するには、ルミナンスグラフまたはマスター グラフで曲線をクリックしてポイントを追加し、ポイントをドラッグして曲線の形状を変更します。曲線を上に曲げるとクリップは明るくなり、下に曲げるとクリップは暗くなります。曲線の傾きが急な部分は、画像のコントラストが高い部分です。
- RGBカーブエフェクトを使用して、色とルミナンスの両方を調整するには、適切なグラフで曲線をクリックしてポイントを追加し、全カラー チャンネル（マスター）、赤チャンネル、緑チャンネルまたは青チャンネルを調整します。ドラッグして曲線の形状を変更します。曲線を上に曲げるとピクセル値が上がり（明るくなり）、下に曲げるとピクセル値が下がります（暗くなります）。曲線の傾きが急な部分は、画像のコントラストが高い部分です。

曲線には最大16個のポイントを追加できます。ポイントを削除するには、ポイントをグラフの外にドラッグします。

 調整を行うときは、画像のバンディング、ノイズまたは偏光に十分に注意してください。これらの問題が生じた場合は、調整している値を引き下げてください。



元の画像（左）、ルミナンスを調整（中央）、色を調整（右）

## 関連項目

258 ページの「調整する色または色の範囲を指定するには」

283 ページの「ルミナンスカーブエフェクト」

285 ページの「RGB カーブエフェクト」

248 ページの「カラー補正ワークスペースを設定するには」

## レベル補正エフェクトを使用してルミナンスを調整するには

クイックカラー補正エフェクトと 3 ウェイカラー補正エフェクトには、クリップのルミナンスを調整する入力レベルと出力レベルのコントロールがあります。これらのコントロールは、Photoshop のレベル補正ダイアログボックスのコントロールに似ています。クイックカラー補正エフェクトでは、コントロール設定がクリップにある 3 つのすべてのカラーチャンネルに適用されます。3 ウェイカラー補正エフェクトでは、レベル調整をクリップ内の階調範囲全体、特定の階調範囲または特定の色範囲に適用できます。

**1** (オプション) ウィンドウメニューからワークスペース／カラー補正を選択します。ルミナンスを調整する場合、プログラムモニターのポップアップメニューからプログラムモニタと連動を選択し、YC 波形を表示すると便利です。

**2** エフェクトパネルからビデオエフェクト bin の横にある右向きの三角形をクリックして展開し、さらにカラー補正 bin を展開します。

**3** クイックカラー補正エフェクトまたは 3 ウェイカラー補正エフェクトをタイムラインパネル内のクリップにドラッグします。

 タイムラインパネルで適用したいクリップが選択されている場合、エフェクトパネルからエフェクトをエフェクトコントロールパネルへドラッグして適用できます。

**4** エフェクトコントロールパネルでビデオエフェクト bin の右向きの三角形をクリックして展開し、カラー補正 bin から、クイックカラー補正または 3 ウェイカラー補正のコントロールを展開します。

**5** (オプション) プレビューオプションを設定するには、次のいずれかの操作を行います。

- クリップのルミナンスの値のみを表示するには、出力メニューから「ルミナンス」を選択します。このオプションで制御するのは、プログラムモニタのプレビューのみです。このオプションによって、ビデオから色が削除されることはありません。

- 1 つのモニタでクリップの前と後のビューを表示するには、「分割表示」オプションを選択します。レイアウトポップアップメニューでは、上下と左右のどちらに分割表示するかを指定できます。また、前のビューと後のビューの表示の割合を分割比で調整することもできます。

**6** (3 ウェイカラー補正のみのオプション) 次のいずれかの操作を行います。

- 補正の適用を特定の階調範囲に限定する場合、階調範囲メニューから、「シャドウ」、「ミッドトーン」または「ハイライト」を選択します。「マスター」を選択すると、補正が画像の階調範囲全体に適用されます。必要に応じて、階調範囲の定義コントロールを使用して、異なる階調範囲を定義してください。出力メニューから「階調範囲」を選択すると、プログラムモニタで 3 トーンの階調範囲をプレビューできます。

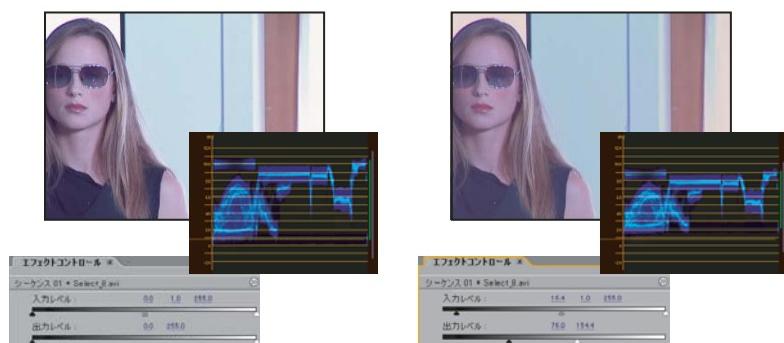
- 調整の適用を特定の色または色範囲に限定するには、右向きの三角形をクリックして、二次カラー補正コントロールを開します。スポットツールやスライダコントロールを使用するか、数値を入力して色または色範囲を定義します。詳しくは、258ページの「調整する色または色の範囲を指定するには」を参照してください。

**7 黒と白の最大レベルを設定するには、出力レベルスライダコントロールを使用します。**

**黒出力スライダ** シャドウの出力を制御します。初期設定は 0 です。この場合、ピクセルは完全な黒になります。スライダを右に動かすと、最も暗いシャドウの明度が増します。

**白出力スライダ** ハイライトの出力を制御します。初期設定は 255 です。この場合、ピクセルは完全な白になります。スライダを右に動かすと、最も明るいハイライトの暗度が増します。

 リファレンスマニタで YC 波形を表示している場合、波形内の黒レベルと白レベルの最大値が 0 ~ 100 IRE の範囲に収まるように、黒と白の出力スライダを調整します。そうすることで、レベルを放送規定に合わせることができます。



元の画像（左）、放送規定に合わせて黒および白レベルを調整（右）

**8 次のコントロールを使用して、黒、グレーおよび白の入力レベルを設定します。**

**黒レベルのスポットツール** サンプリングしたトーンを黒出力スライダの設定にマップします。プログラムモニタ内で、画像の中で最も暗くしたい領域をクリックします。また、色見本をクリックしてカラーピッカーを開き、ピッカーで色を選択しても、画像内で最も暗いシャドウを定義できます。

**グレー・レベルのスポットツール** サンプリングしたトーンを中間のグレー（レベル 128）にマップします。この操作によって、ハイライトとシャドウを大幅に変更することなく、グレートーンの中間範囲の明度値が変更されます。また、色見本をクリックしてカラーピッckerを開き、ピッckerで色を選択しても、画像内で中間のグレーを定義できます。

**白レベルのスポットツール** サンプリングしたトーンを白出力スライダの設定にマップします。プログラムモニタ内で、画像の中で最も明るくしたい領域をクリックします。また、色見本をクリックしてカラーピッckerを開き、ピッckerで色を選択しても、画像内で最も明るいハイライトを定義できます。

**黒入力レベルスライダ** 入力黒レベルを黒出力スライダの設定にマップします。初期設定では、黒出力スライダは 0 になっています。この場合、ピクセルは完全な黒になります。黒出力を 7.5 IRE 以上に調整した場合、最も暗いシャドウがこのレベルにマップされます。

**グレー入力レベルスライダ** ハイライトとシャドウを大幅に変更せずに、ミッドトーンを制御して、グレートーンの中間範囲の明度値を変更します。

**白入力レベルスライダ** 入白出力レベルを白出力スライダの設定にマップします。初期設定では、白出力スライダは 255 になっています。この場合、ピクセルは完全な白になります。白出力を 100 IRE 以下に調整した場合、最も明るいハイライトがこのレベルにマップされます。

**注意：**また、下線付きの数値をスクラップしたり、入力黒レベル、入力グレー・レベル、入力白レベル、出力黒レベルおよび出力白レベルに値を入力したりして、入力レベルと出力レベルを調整できます。

## 関連項目

281 ページの「クイックカラー補正エフェクト」

286 ページの「3 ウェイカラー補正エフェクト」

257 ページの「クリップ内の階調範囲を定義するには」

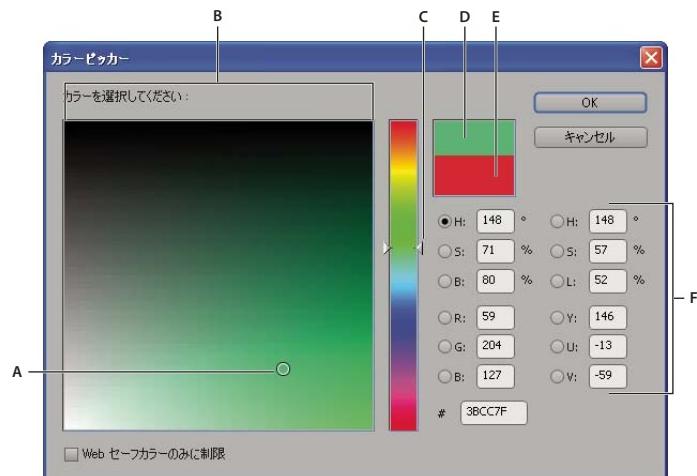
258 ページの「調整する色または色の範囲を指定するには」

## カラーピッカーについて

カラーピッカーで色を選択するには、カラースペクトルから選択するか、数値で色を定義します。カラーピッカーでは、一部のカラー調整エフェクトや階調調整エフェクトで目的の色を設定できます。エフェクトのコントロールで色見本をクリックすると、カラーピッカーが開きます。

 カラーピッカーで色を選択すると、HSB、RGB、HSL、YUV の数値とその 16 進数が同時に表示されます。この機能は、それぞれのカラー モードでの色の表現を確認するときに便利です。

カラーピッカーでは、HSB（色相、彩度、明度）、RGB（赤、緑、青）、HSL（色相、彩度、輝度）または YUV（ルミナスと色成分の差異チャンネル）のカラー モデルに基づいて色を選択したり、16 進数の値に基づいて指定したりします。「Web セーフカラーのみに制限」オプションを選択すると、Web セーフカラーのみを選択できるように、カラーピッカーの色が変更されます。カラーピッカーのカラーフィールドには、HSB カラー モード、RGB カラー モード、HSL カラー モードまたは YUV カラー モードで、色構成要素を表示できます。



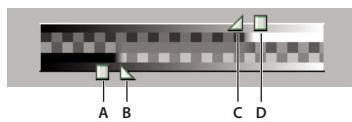
カラーピッカー

A. 選択したカラー B. カラーフィールド C. カラースライダ D. 調整されたフィールド E. 元のカラー F. カラー値

## クリップ内の階調範囲を定義するには

ルミナス補正エフェクト、RGB カラー補正エフェクトおよび 3 ウェイカラー補正エフェクトでは、画像内の特定の階調範囲にカラー補正を適用できるように、シャドウ、ミッドトーンおよびハイライトに対して階調範囲を定義できます。さらに、二次カラー補正コントロールと併用すれば、階調範囲を詳細に定義して、画像内の非常に限定された要素に調整を適用できます。

- 1 タイムラインパネルで補正するクリップを選択して、ルミナス補正エフェクト、RGB カラー補正エフェクトまたは 3 ウェイカラー補正エフェクトのいずれかを適用します。
- 2 エフェクトコントロールパネルでビデオエフェクト bin の右向きの三角形をクリックして展開し、カラー補正 bin を展開します。
- 3 (オプション) 出力メニューから「階調範囲」を選択します。これにより、画像内のシャドウ、ミッドトーンおよびハイライトの領域が 3 トーンの画像で表示されます。階調範囲プレビューは、階調定義コントロールを変更すると更新されます。
- 4 右向きの三角形をクリックして、階調範囲の定義コントロールを展開します。



階調範囲の定義コントロール

A. シャドウのしきい値 B. シャドウの柔らかさ C. ハイライトのしきい値 D. ハイライトの柔らかさ

**5** シャドウのしきい値とハイライトのしきい値のスライダをドラッグして、シャドウとハイライトの階調範囲を定義します。

**3** トーンで画像の階調範囲を表示しながら、調整するのが最善です。

**6** シャドウの柔らかさとハイライトの柔らかさのスライダをドラッグして、階調範囲の境界をぼかします（柔らかくします）。

減衰の量は、画像や適用するカラー補正の設定によって異なります。

**注意：**階調範囲は、数値を変更することでも定義できます。または、シャドウのしきい値、シャドウの柔らかさ、ハイライトのしきい値、ハイライトの柔らかさなどのスライダをドラッグしても定義できます。

クリップ内で階調範囲を定義すれば、階調範囲メニューを使用して、シャドウ、ミッドトーン、ハイライトに個別にカラー補正を適用するか、階調範囲全体（マスター）に適用するかを選択できます。



出力メニューから「階調範囲」を選択すると、画像内にあるシャドウ、ミッドトーンおよびハイライトの領域が表示されます。

### 調整する色または色の範囲を指定するには

二次カラー補正では、エフェクトで補正する色の範囲を指定します。色相、彩度およびルミナンスによって色を定義できます。二次カラー補正を使用できるエフェクトは、ルミナンス補正、ルミナンスカーブ、RGB カラー補正、RGB カーブおよび 3 ウェイカラー補正です。

二次カラー補正を使用して色または色の範囲を指定すると、カラー補正エフェクトの適用が画像の特定領域に限定されます。この操作は、Photoshop で画像を選択したり、マスクを設定したりする操作に似ています。例えば、画像内の青いシャツのみを選択する色の範囲を定義します。その後は、画像のほかの領域を変更することなく、シャツの色だけを変更できます。

**1** タイムラインパネルで補正するクリップを選択して、ルミナンス補正エフェクト、ルミナンスカーブエフェクト、RGB カラー補正エフェクト、RGB カーブエフェクトまたは 3 ウェイカラー補正エフェクトのいずれかを適用します。

**2** エフェクトコントロールパネルで右向きの三角形をクリックして、これらのエフェクトを開きます。

**3** 右向きの三角形をクリックして、二次カラー補正コントロールを開きます。

**4** スポイトツールを選択して、プログラムモニタで選択したい色をクリックします。また、ワークスペースの任意を場所をクリックして色を選択したり、色見本をクリックしてカラーピッカーを開いて色を選択したりできます。

**5** 補正する色の範囲を拡張したり、縮小したりするには、次のいずれかの操作を行います。

- + の付いたスポットツールで色の範囲を拡大し、- の付いたスポットツールで色の範囲を狭くします。
- 右向きの三角形をクリックして色相コントロールを開き、しきい値（開始）としきい値（終了）スライダをドラッグして、補正を 100 % 適用する色の範囲を定義します。柔らかさ（開始）と柔らかさ（終了）スライダをドラッグしてば

かしを制御します。この設定により、色の範囲の境界がシャープになるか、柔らかくなるかが決まります。また、色相コントロールの下にあるコントロールを使用すると、数値で「開始」と「終了」のパラメータを指定できます。

**注意：**スライダで定義した色相は、色相の高域、低域をドラッグしても変更できます。

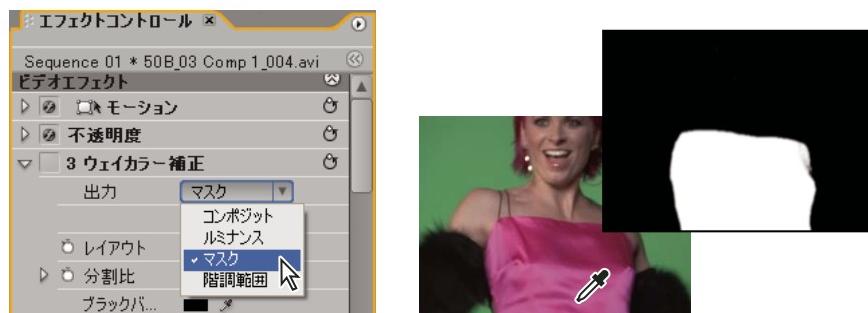


色相コントロール

A. しきい値（開始） B. 柔らかさ（開始） C. しきい値（終了） D. 柔らかさ（終了）

- カラー補正を適用する色の範囲に対して、彩度と輝度のパラメータを指定するには、彩度と輝度のコントロールを使用します。これらのコントロールでは、色の範囲を微調整できます。

**6** (オプション) 出力メニューから「マスク」を選択すると、調整用に選択した領域が表示されます。白はカラー補正が100 % 可能な領域を表し、黒はカラー補正から保護された（マスクされた）領域を表します。グレーの領域では、カラー補正を部分的に適用できます。二次カラー補正コントロールを変更すると、このマスク表示は更新されます。



出力メニューから「マスク」を選択すると、選択した領域（白）と保護される領域（黒）が表示されます。

**7** 次のコントロールを使用して、色または色の範囲にカラー補正をどのように適用するかを指定します。

**柔らかく** 二次カラー補正コントロールで選択した領域にブラー（ガウス）を適用します。有効な範囲は0～100で、初期設定は50です。このコントロールは、画像のほかの領域とブレンドされるように、選択した領域に柔らかくカラー補正を適用したい場合に便利です。

**エッジを細く** 二次カラー補正コントロールで選択した領域のエッジを細く、または太くします。値の範囲は、-100（エッジは細くシャープ）～+100（エッジは太く拡散）で、初期設定値は0です。

**8** 二次カラー補正コントロールで指定した範囲に含まれないすべての色を調整するには、「制限範囲の反転」オプションを選択します。

## 特殊な色とルミナンスの調整

### 2つのシーン間で色を一致させるには

カラーマッチエフェクトでは、1つの画像またはクリップの色情報を別の画像やクリップにコピーできます。例えば、1つのクリップでカラー補正したときの色情報を、別のクリップでのカラー補正に再利用したい場合にカラーマッチを使用します。または、画像に思い通りの領域があり、この部分の色情報を別の画像にコピーしたい場合にもこのエフェクトを使用します。撮影場所は同じだが、撮影日が違っていたり照明条件が微妙に異なっていた場合など、露光量が違う2枚の画像を処理する必要があるときに、このエフェクトは最も役立ちます。

 カラーマッチエフェクトよりも高度な制御が必要な場合は、RGB補正、RGBカーブおよび3ウェイカラー補正の二次カラー補正コントロールを使用してください。これらのコントロールでは、1つの色または複数の色の範囲を調整できます。

**1** 調整するクリップをタイムラインパネルで選択すると、クリップはプログラムモニタに表示されます。

**2** 表示したクリップの情報をプロジェクトにある別のクリップと一致させるには、そのクリップをソースモニタで開きます。

**3** 調整するクリップにカラーマッチエフェクトを適用します。

**4** エフェクトコントロールパネルでビデオエフェクトピンの右向きの三角形をクリックして展開し、イメージコントロールから、カラーマッチエフェクトを追加します。

**5** 方法メニューから、クリップを一致させる方法を選択します。

**HSL** クリップ内の色相、彩度、輝度の値を使用して一致させます。エフェクトの適用対象を、1つの構成要素にするのか、色相、彩度または輝度の構成要素の組み合わせにするのかを選択できます。

**RGB 使用** クリップ内の赤、緑、青の各チャンネルの値を使用して一致させます。1つのチャンネルのみを一致させるのか、チャンネルの組み合わせを一致させるのかを選択できます。

**トーンカーブ** クリップ内の曲線（明度とコントラスト）の値を使用して一致させます。1つのチャンネルのみを一致させるのか、チャンネルの組み合わせを一致させるのかを選択することもできます。

**6** サンプルのスポットを選択して、ソースモニタまたはプログラムモニタで、一致させたい色情報または属性がある領域をクリックします。スポットツールは、シャドウ、ミッドトーン、ハイライトまたはすべての色調範囲（マスター）に対して使用できます。

**注意：**また、スポットツールのとなりにある色見本をクリックすると、カラーピッカーを使用して色を選択できます。

**7** サンプルのスポットと同じパラメータで、ターゲットのスポットを選択します。プログラムモニタで、補正したい色情報または属性がある領域をクリックします。例えば、ミッドトーンのサンプリング領域を選択した場合は、ターゲットのミッドトーンのスポットを、変更を適用したいターゲットクリップ内の領域でクリックします。

**8** カラーマッチエフェクトで「マッチ」カテゴリを展開し、「マッチ」ボタンをクリックします。プログラムモニタでは、ターゲットエリアがソースエリアと一致するように変更されます。

**9** さらに調整を行う場合は、手順6～8を繰り返します。

## 色を置き換えるには

 カラー置き換えエフェクトよりも高度な制御が必要な場合は、RGB 補正、RGB カーブおよび3ウェイカラー補正の二次カラー補正コントロールを使用してください。これらのコントロールでは、1つの色または複数の色の範囲に変更を適用できます。

**1** 調整するクリップをタイムラインパネルで選択すると、クリップはプログラムモニタに表示されます。

**2** プロジェクト内の現在表示されているクリップと他のクリップの色を統一させたい場合は、その他のクリップをソースモニタで開きます。

**3** 調整するクリップにカラー置き換えエフェクトを適用します。

**4** エフェクトコントロールパネルで、カラー置き換えエフェクトの設定アイコン  をクリックします。

**5** カラー置き換え設定ダイアログボックスで、ポインタをクリップサンプル画像の上に移動して、ポインタの形をスポットに変えます。次に、置き換える色をクリックして選択します。また、ターゲットカラーの色見本をクリックして、カラーピッカーで色を選択することもできます。

**6** 置き換えるカラーの色見本をクリックしてカラーピッカーで色を選択し、置き換え後の色を指定します。

**7** 類似性スライダをドラッグして、置き換える色の範囲を調整します。

**8** 階調を維持せずに色を置き換える場合は、「単色」オプションを選択します。

## 関連項目

297ページの「カラー置き換えエフェクト」

## クリップの色を削除するには

 クリップの色をすばやく削除するには、ビデオエフェクト bin 内のイメージコントロール bin から、モノクロエフェクトを適用します。

- 1 カラー補正用にワークスペースを設定します。
- 2 タイムラインパネルでクリップを選択して、クイックカラー補正または 3 ウェイカラー補正のどちらかを適用します。詳しくは、241 ページの「クリップにエフェクトを適用するには」を参照してください。
- 3 エフェクトコントロールパネルでビデオエフェクト bin の右向きの三角形をクリックして展開し、カラー補正 bin から、クイックカラー補正または 3 ウェイカラー補正のコントロールを展開します。
- 4 (オプション) プログラムモニタで調整前と調整後の違いを表示する場合は、「分割表示」オプションを選択します。レイアウトポップアップメニューでは、上下と左右のどちらに分割表示するかを指定できます。また、前のビューと後のビューの表示の割合を分割比で調整することもできます。
- 5 (3 ウェイカラー補正のみのオプション) 次のいずれかの操作を行います。
  - 特定の階調範囲を指定して補正を行う場合、階調範囲メニューから、「シャドウ」、「ミッドトーン」または「ハイライト」を選択します。「マスター」を選択すると、調整が画像の階調範囲全体に適用されます。必要に応じて、別々の階調のレンジを設定したい場合は、階調範囲の定義コントロールを使用します。出力メニューから「階調範囲」を選択すると、プログラムモニタで 3 トーンの階調範囲をプレビューできます。
  - 特定の色または色範囲を指定して補正を行う場合は、右向きの三角形をクリックして、二次カラー補正コントロールを展開します。スポットツールやスライダコントロールを使用するか、数値を入力して色または色範囲を定義します。詳しくは、258 ページの「調整する色または色の範囲を指定するには」を参照してください。
- 6 下線付きの数値をスクラップするか、彩度コントロールに 100 未満の値を入力します。また、右向きの三角形をクリックして、コントロールを表示し、スライダで変更することもできます。

## クリップのカラー・チャンネルを組み合わせるには

1 エフェクトパネルでビデオエフェクト bin の右向きの三角形をクリックして展開し、次に右向きの三角形をクリックして色調補正 bin を展開します。

2 タイムラインパネル内のクリップに、チャンネルミキサー効果をドラッグします。

**注意:** タイムラインパネルで適用したいクリップが選択されている場合、エフェクトパネルからチャンネルミキサー効果をエフェクトコントロールパネルへドラッグして適用できます。

3 出力チャンネルから特定のチャンネルの割合を増減するには、ソースカラーチャンネルに対して、次のいずれかの操作を行います。

- 下線付きの数値を左右にスクラップします。
- 下線付きの数値をクリックして、-200 % ~ +200 % の範囲内で値ボックスに値を入力します。値を入力したら、Enter キーを押します。
- 右向きの三角形をクリックしてチャンネルミキサー コントロールを展開し、スライダを左右にドラッグします。

4 (オプション) スライダをドラッグするか、下線付き数値をスクラップします。または、チャンネルの定数値（赤の定数値、緑の定数値または青の定数値）を入力します。この値は、出力チャンネルに出力されるチャンネルの基本量になります。

5 (オプション) グレー値だけが含まれる画像を作成するには、「モノクロ」オプションを選択します。このオプションを選択すると、同じ設定がすべての出力チャンネルに適用され、このような出力結果になります。

## 関連項目

270 ページの「チャンネルミキサー効果」

## カラーパスを使用して1つの色を区別するには

カラーパスエフェクトでは、1つの色または複数の色の範囲を区別できます。調整は、クリップサンプルと出力サンプルを表示するダイアログボックスで行います。また、エフェクトコントロールパネルでは、カラーパスエフェクトプロパティを調整できます。

 クリップ内で1つの色または複数の色の範囲にカラー補正を適用したい場合は、カラー補正エフェクトの二次カラー補正コントロールを使用してください。

**1** エフェクトパネルでビデオエフェクト bin の右向きの三角形をクリックして展開し、イメージコントロール bin からカラーパスエフェクトをクリップにドラッグします。

**2** エフェクトコントロールパネルで、カラーパスエフェクトの設定アイコン  をクリックします。

**3** カラーパス設定ダイアログボックスでは、次のいずれかの操作を行って保持する色を選択します。

- ポインタをクリップサンプル（ポインタはスポットに変化）に持っていき、クリックして色を選択します。

- 色見本をクリックしてカラーピッカーから色を選択し、「OK」をクリックしてカラーピッカーを閉じます。

選択した色が出力サンプルに表示されます。

**4** 「類似性」オプションでは、スライダをドラッグするか、値を入力して、保持する色の範囲を拡大または縮小します。

**5** 効果を反転して、指定した色以外の色を残すには、「反転」オプションを選択します。

 このエフェクトをアニメートするには、エフェクトコントロールパネルでキーフレーム機能を使用します。

## 関連項目

297ページの「カラーパスエフェクト」

258ページの「調整する色または色の範囲を指定するには」

## 明るさの値を使用して明度を調整するには

**1** エフェクトパネルでビデオエフェクト bin の右向きの三角形をクリックして展開し、色調補正 bin を展開します。

**2** タイムラインパネル内のクリップに、明るさの値エフェクトをドラッグします。

 タイムラインパネルで効果を適用したいクリップを選択状態にし、エフェクトパネルから明るさの値エフェクトをエフェクトコントロールパネルに直接ドラッグすることもできます。

**3** エフェクトコントロールパネルで、明るさの値の設定アイコン  をクリックします。

**4** 明るさの値設定ダイアログボックスの「たたみこみの設定」セクションで、9つのテキストボックスの中央にあるテキストボックスをクリックします。このテキストボックスは、評価対象のピクセルを表します。

**5** このピクセルの明度の値に掛ける値を -999 ~ +999 の範囲内で入力します。

**6** 隣接ピクセルに重みを付けた値を割り当てる場合は、その隣接ピクセルのテキストボックスをクリックします。

**7** その位置のピクセルの値に掛ける値を入力します。例えば、評価対象のピクセルの右側のピクセルの明度の値に 2 を掛ける場合は、中央のテキストボックスの右側のテキストボックスに「2」と入力します。

**8** 演算に含めるすべてのピクセルについて、手順 7 を行います。すべてのテキストボックスに値を入力する必要はありません。

**9** 「スケール」テキストボックスに、演算に含めるピクセルの明度の値の合計を割る値を入力します。

**10** 「オフセット」テキストボックスに、スケールの計算の結果に足す値を入力します。

 ダイアログボックスの「読み込み」ボタンと「保存」ボタンを使用してこの設定を別のファイルに保存しておくと、後でこのエフェクトを再度使用するときに読み込んで再利用できます。

**11** 「OK」をクリックします。

エフェクトがクリップ内の各ピクセルに 1 つずつ適用されます。

## 関連項目

270 ページの「明るさの値エフェクト」

### 照明効果エフェクトを使用するには

照明効果エフェクトは、クリップに照明効果を追加するのに使用します。最大 5 つの光源を利用して効果的な照明効果をクリップに適用できます。照明の種類、向き、強さ、色、照明の中心、照明範囲などのプロパティを制御できます。また、バンプレイヤーコントロールでは、表面に 3D のような表現効果を出すなどの特殊効果を追加するために、ほかのフッテージのテクスチャまたはパターンを使用できます。

**注意:** バンプレイヤーを除いて、すべての照明効果のプロパティはキーフレームを使用してアニメートさせることができます。

プログラムモニタでも照明効果のプロパティを直接操作できます。エフェクトコントロールパネルで、照明効果のとなりのトランスマニアアイコン をクリックすると、調整ハンドルとライトの中心が表示されます。



照明効果: 元の画像 (左)、スポットライトを適用した画像 (中央)、全指向性の光源を適用した画像 (右)

**1** エフェクトパネルで、ビデオエフェクトピンの右向きの三角形をクリックして展開し、色調補正ピンを展開し、照明効果エフェクトをタイムラインパネル内のクリップにドラッグします。

タイムラインパネルで効果を適用したいクリップを選択状態にし、エフェクトパネルから照明効果エフェクトをエフェクトコントロールパネルに直接ドラッグすることもできます。

**2** エフェクトコントロールパネルで右向きの三角形をクリックして、照明効果エフェクトを展開します。

**3** ライト 1 の右向きの三角形をクリックしてオプションを展開します。

**4** ポップアップメニューから「ライトの種類」を選択して、光源を指定します。

**なし** 光源をオフにします。

**単一指向性** 遠く離れた場所から光を照射し、太陽のように光の角度が変わりません。

**全指向性** 白熱電球で紙を照らした場合のように、画像の真上からあらゆる方向に光を照射します。

**スポットライト** 楕円形の光線を照射します。

**5** ライトの色を指定するには、次のいずれかの操作を行います。

- 色見本をクリックし、カラーピッカーで色を選択して、「OK」をクリックします。
- スポットツールアイコンをクリックし、コンピュータ画面上の任意の場所をクリックして色を選択します。

**6** (オプション) トランスマニアアイコンをクリックして、プログラムモニタに光源のハンドルとライトの中心を表示します。ハンドルやライトの中心 をドラッグして、光源の位置、スケールおよび回転を直接操作できます。

**注意:** 複数のライトの設定がある場合、各光源の中心がプログラムモニタに表示されます。ライトの中心をクリックすると、選択されたライトのハンドルが表示されます。

**7** エフェクトコントロールパネルでは、次のコントロールを使用して各ライトのプロパティを設定します。

**中央** 光源の中心を表す X 座標と Y 座標の値を使用して、光源を移動します。また、プログラムモニタでライトの中心をドラッグしても光源の位置を変更できます。

**主半径** 全指向性の光源またはスポットライトの長さを調整します。また、プログラムモニタでいずれかのハンドルをドラッグすることもできます。

**投影半径** 単一指向性の光源とライトの中心  の距離を調整します。値が 0 の場合、ライトの中心に光源が配置され、画像には最も強い光が当てられます。値が 100 の場合、ライトの中心から遠くに光源が配置され、画像に照射する光量が少なくなります。また、プログラムモニタで光源のポイントをドラッグして、ライトの中心からの距離を調整することもできます。

**副半径** スポットライトの幅を調整します。光源が円形になった場合、副半径の値を増やすと、主半径の値も大きくなります。また、プログラムモニタでいずれかのハンドルをドラッグして、このプロパティを調整することもできます。

**角度** 単一指向性の光源またはスポットライトの方向を変更します。このコントロールを調整するには、度数で指定します。また、プログラムモニタでハンドルの外側にポインタを合わせると、ポインタが両端に矢印が付いた曲線  に変わるので、これをドラッグして光源を回転させることもできます。

**照度** 光源の明るさを調整します。

**焦点** スポットライトの最も明るい領域のサイズを調整します。

**重要:** 「ライトの種類」によって、使用できる照明効果のプロパティが決まります。トランسفォームアイコンをクリックして、プログラムモニタに光源のハンドルとライトの中心を表示させてください。

**8** 次のコントロールを使用して、照明効果のプロパティを設定します。

**環境光のカラー** 環境光の色を変更します。

**環境光の照度** 室内には色々（日光や蛍光灯など）の光があるかのように、光を拡散します。値に 100 を指定すると、光源のみの光になります、-100 を指定すると光源の光がなくなります。環境光の色を変更するには、色見本をクリックして、カラーピッカーで色を選択します。

**光沢** 印画紙の表面を基準にして、-100（低反射）～100（高反射）の範囲で、表面が光を反射する量を制御します。

**質感** 色として反映されるのは、光源と光が照射されるオブジェクトのどちらかであるかを指定します。値に -100 を指定すると光源の色が反映され、100 を指定すると対象物の色が反映されます。

**露光量** 光源の明度を増やしたり（正の値）、減らしたりします（負の値）。値が 0 の場合は、光源の初期設定の明度です。

**9**（オプション）手順 3～7 を繰り返して、ライト（ライト 2～ライト 5）を増やします。

**10**（オプション）バンプレイヤー（照明効果テクスチャ）として使用するクリップを追加した場合、バンプレイヤーポップアップメニューからバンプレイヤークリップを含むトラックを選択します。コントロールを使用して、バンプレイヤーのプロパティを調整します。

## 関連項目

264 ページの「照明効果テクスチャを適用するには」

234 ページの「位置、スケールおよび回転を調整するには」

## 照明効果テクスチャを適用するには

照明効果のバンプレイヤーでは、クリップのパターンまたはテクスチャを使用して、画像から光を反射する方法を制御できます。紙や水などのテクスチャのあるクリップを使用すると、3D に似た照明効果を引き出すことができます。

**1** バンプレイヤー（テクスチャ）として使用するクリップを、タイムラインパネルで、テクスチャレイヤーを適用したいシーケンス内の別のトラックに追加します。

**2** バンプレイヤークリップを含むトラックを非表示にするために、トラック出力の切り替えアイコン  をクリックします。

**3** 同じシーケンスのクリップに照明効果エフェクトを追加します。

**4** エフェクトコントロールパネルで右向きの三角形をクリックして、照明効果エフェクトを開きます。

**5**（オプション）ライト 1 のとなりにある右向きの三角形をクリックして、光源のプロパティを調整します。

**6** バンプレイヤーメニューからバンプレイヤーを含むビデオトラックを選択します。

7 バンプチャンネルメニューから、バンプレイヤークリップの赤、緑、青またはアルファチャンネルのどれを使用して照明効果のテクスチャを作成するかを選択します。

8 「白を浮き上がらせる」オプションを選択すると、表面からチャンネルの白い部分が浮き上がります。このオプションを選択解除すると、暗い部分が浮き上がります。

9 下線付きの数値をスクラップすると、バンプの高さの値が平面（0）から山型（100）に変わります。

## ベクトルスコープと波形モニタ

### ベクトルスコープと波形モニタについて

Adobe Premiere Pro には、ベクトルスコープと波形モニタ（YC 波形、YCbCr パレードおよび RGB パレード）が備わっています。これらの装置は、放送規定を満たすビデオプログラムを出力するのに役立つだけではなく、カラー補正など、感性に従って調整を行う場合にも役立ちます。

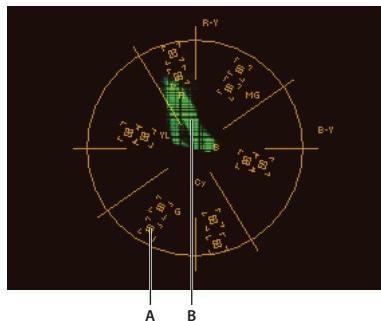
ビデオの制作会社やプロダクションでは、必ずと言っていいほど波形モニタとベクトルスコープを使用して、高い精度でビデオのレベル確認が行われています。特に色と明度は、重要な基準となっています。

ベクトルスコープは、色相と彩度を含む、ビデオ信号のクロミナンス（色構成要素）を測定します。ベクトルスコープには、ビデオの色情報が円形のチャートで表示されます。

従来の波形モニタは、ビデオ信号の明度（ルミナンス構成要素）を測定するのに便利です。Adobe Premiere Pro では、波形モニタでクロミナンス情報も表示できます。波形モニタには、情報がグラフのように表示されます。グラフの横軸は、左から右に向かうビデオ画像に対応します。縦軸では、波形によってルミナンスまたはクロミナンスレベルが示されます。

### ベクトルスコープ

ベクトルスコープには、カラーホイールに似た円形のチャートが表示され、ビデオのクロミナンス情報が示されます。彩度は、チャートの中央から外に向かって表示されます。彩度の高い鮮やかな色の場合は、チャートの中央から離れたパターンになり、モノクロ画像の場合は、チャートの中央に点が表示されます。画像の特定の色（色相）により、方向（パターンの角度）が決まります。小さなターゲットボックス [A] は、彩度が 100 % のマゼンタ、ブルー、シアン、グリーン、イエローおよびレッド（カラーバーのテストパターンで表示）が表示される場所を示します。NTSC ビデオでは、クロミナンスレベルは、これらのターゲット領域を超えないようにしてください。



ベクトルスコープ  
A. ターゲットボックス B. 画像のプロファイル

ベクトルスコープには、次のコントロールがあります。

**ライトの強さ** パターン表示の明度を調整します。ビデオ出力信号は変更されません。

**75%** アナログ信号出力でクロミナンスの近似値を表示します。

**100%** デジタルビデオ信号情報でクロミナンスを表示します。

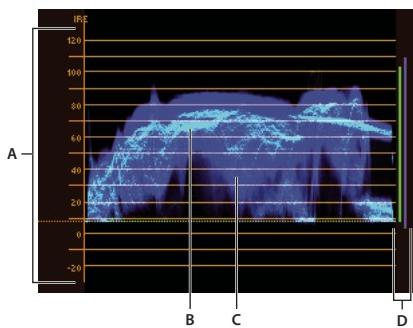
## YC 波形

YC 波形には、ビデオクリップ内の信号の強さがグラフで表現されます。グラフの横軸はビデオ画像（左から右へ）に対応しており、縦軸は信号の強さを表す IRE (Institute of Radio Engineers) という単位で示されます。

YC 波形では、緑の波形でルミナンスの情報を示されます。明るいオブジェクトでは波形（明るい緑色の領域）は上向きになります、暗いオブジェクトでは波形は下向きになります。米国の NTSC ビデオ規格では、ルミナンスレベルは 7.5 ~ 100 IRE に制限されています（「標準放映規定」とも呼ばれます）。日本の NTSC ビデオ規格では、ルミナンスレベルは 0 ~ 100 IRE に設定されています。通常、ルミナンスとクロマは同等の値になり、7.5 ~ 100 IRE の範囲で均等に分布されます。

また、YC 波形では、青い波形でクロミナンス情報を表現します。クロミナンス情報は、ルミナンスの波形の上にオーバーレイされます。

YC 波形でルミナンス情報とクロミナンス情報の両方を表示するか、ルミナンス情報のみを表示するかを指定できます。



YC 波形  
A. IRE 単位 B. ルミナンス（緑）の波形 C. クロミナンス（青）の波形 D. 信号の構成要素の範囲

YC 波形には、次のコントロールがあります。

**ライトの強さ** 波形表示の明度を調整します。ビデオ出力信号は変更されません。

**設定 (7.5 IRE)** アナログビデオの最終的な出力信号に近い波形を表示します。このオプションを選択解除すると、デジタルビデオ情報が表示されます。

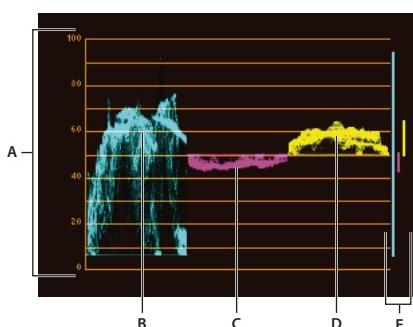
**クロマ** ルミナンス情報に加えて、クロミナンス情報も表示します。このオプションを選択解除すると、ルミナンスのみが表示されます。

## YCbCr パレード

YCbCr パレードスコープには、ルミナンスのレベルとビデオ信号内の色成分の差異チャンネルを表す波形が表示されます。複数の波形が、1 つのグラフ内にパレード（行進）のように次々と表示されます。

照度コントロールでは、波形の明度を調整します。ビデオ出力信号は変更されません。

**注意：**CbCr は、デジタルビデオ信号内の色成分の差異チャンネルです。Cb は青からルミナンスを引いた値、Cr は赤からルミナンスを引いた値です。

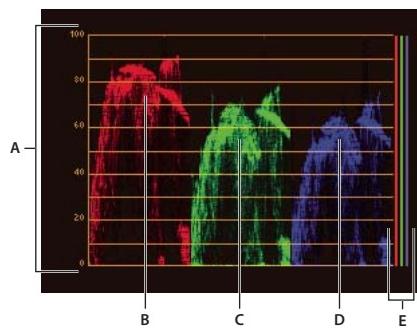


YCbGr パレードスコープ  
A. 値 B. Y (ルミナンス) 波形 C. Cb 波形 D. Cr 波形 E. 信号の構成要素の範囲

## RGB パレード

RGB パレードスコープには、クリップ内の赤、緑および青チャンネルのレベルを示す波形が表示されます。複数の波形が、1つのグラフ内にパレード（行進）のように次々と表示されます。このスコープは、クリップ内で色の構成要素の分布状況を確認する場合に便利です。各カラーチャンネルのレベルは、0 ~ 100 のスケールを使用して相対的に測定されます。

照度コントロールでは、波形の明度を調整します。ビデオ出力信号は変更されません。



RGB パレードスコープ  
A. 値 B. R 波形 C. G 波形 D. B 波形 E. 信号の構成要素の範囲

## スコープを表示するには

ベクトルスコープ、YC 波形、YCbCr パレードおよび RGB パレードスコープを個別に表示することも、リファレンスマニタ、プログラムモニタまたはソースモニタでまとめて表示することもできます。

**1** マスタークリップとシーケンスクリップのどちらに対するスコープを表示するかに応じて、次のいずれかの操作を行います。

- プロジェクトパネルで、クリップをダブルクリックします。
- タイムラインパネルで、目的のシーケンス内に時間インジケータを配置します。

**2** (オプション) タイムラインパネル内のクリップを選択した場合は、プログラムモニタメニューから「新規リファレンスマニタ」を選択します。

**3** リファレンスマニタ、プログラムモニタまたはソースモニタのメニューから、次のいずれかを選択します。

**すべてのスコープ** 1つのモニタに、ベクトルスコープ、YC 波形、YCbCr パレードおよび RGB パレードスコープが表示されます。

**ベクトルスコープ** ビデオ内のクロミナンスを参照するためのベクトルスコープが表示されます。

**YC 波形** ルミナンスとクロミナンス情報を参照するための波形モニタが表示されます。

**YCbCr パレード** ルミナンス (Y) と色成分 (Cb と Cr) の差異情報を含むスコープが表示されます。

**RGB パレード** ビデオ内の赤、緑および青の構成要素を示すスコープが表示されます。

**ベクトルスコープ／YC 波形／YCbCr パレード** 1つのモニタに、ベクトルスコープ、YC 波形、YCbCr パレードスコープが表示されます。

**ベクトルスコープ／YC 波形／RGB パレード** 1つのモニタに、ベクトルスコープ、YC 波形、RGB パレードスコープが表示されます。

# 第14章：エフェクト：リファレンス

## エフェクトギャラリー

### エフェクトギャラリー

以下に、Adobe Premiere Pro 付属エフェクトの適用例の一部を紹介します。このギャラリーにないエフェクトは、実際に適用して、プログラムモニタでプレビューしてください。





## 色調補正エフェクト

### 自動カラー補正エフェクト、自動コントラストエフェクト、自動レベル補正エフェクト

自動カラー補正、自動コントラストおよび自動レベル補正を使用すると、クリップ全体の調整をすばやく行うことができます。自動カラー補正では、ミッドトーンを無効にして白黒ピクセルをクリッピングすることで、クリップのコントラストと色を調整します。自動コントラストでは、色かぶり（カラーキャスト）の有無に関係なく、全体的なコントラストと色の混合を調整します。自動レベル補正では、ハイライトとシャドウを自動的に補正します。自動レベル補正エフェクトはカラーチャンネルを個別に調整するので、色合いの削除や追加が発生する可能性があります。

各エフェクトには、次のうち1つまたは複数の設定があります。

**時間軸方向のスムージング（秒）** 各フレームで必要な補正の量を周囲のフレームと比較して判断するために、Adobe Premiere Pro に分析させる連続フレームの範囲を指定します。例えば、時間軸方向のスムージングを1秒に設定すると、Adobe Premiere Pro は表示されているフレームの1秒前のフレームを分析して、補正量を決定します。時間軸方向のスムージングを0に設定すると、Adobe Premiere Pro は周囲のフレームを考慮せずに、各フレームを個別に分析します。時間軸方向のスムージングを使用すると、時間の経過に対してスムーズな表示になるように補正されます。

**シーン検出** 時間軸方向のスムージングを有効にしたときに、シーン変更が無視されるように指定します。

**ミッドトーンのスナップ（自動カラー補正のみ）** 画像で中間色に近い平均的な色（グレー）を検出して、中間色になるようにその色のガンマ値を調整します。

**シャドウのクリップ、ハイライトのクリップ** 画像のシャドウやハイライトを新しい最高のシャドウ（レベル 0）やハイライト（レベル 255）の色にクリップする度合いを指定します。大きい値を指定すると、コントラストの高い画像になります。

**元の画像とブレンド** 画像に適用するエフェクトはパーセント単位で指定します。

## 輝度&コントラストエフェクト

輝度&コントラストエフェクトは、クリップ全体の明度とコントラストを調整します。値に 0.0 を指定した場合、画像は変化しません。

## チャンネルミキサー効果

チャンネルミキサー効果は、現在のカラーチャンネルの配合を使用して、カラーチャンネルを変更します。このエフェクトは、ほかのカラー調整ツールでは簡単にできないカラー調整を行う場合に使用します。各カラーチャンネルの割合をパーセント単位で指定して精度の高いグレースケール画像を作成したり、高品質のセピア調や微妙な色合いの画像を作成したり、チャンネルの切り替えや複製を行うことができます。

チャンネルミキサー効果の設定は次のとおりです。

**赤、緑、青** 出力チャンネルに対する各ソースチャンネルの割合を指定します。

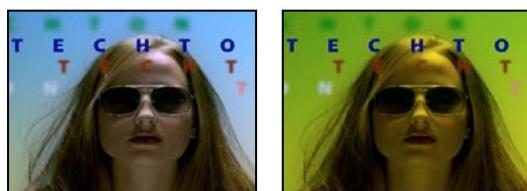
**定数** 出力チャンネルに追加する入力チャンネルの基本量を指定します。

## 関連項目

261 ページの「クリップのカラーチャンネルを組み合わせるには」

## カラーバランス効果

カラーバランス効果は、クリップの赤、緑、青色の量を変更します。各値の中心値は 0.0 で、エフェクトが適用されていないことを示しています。値を -100 にすると色がすべて削除され、+100 にすると色の強度が高くなります。クリップの画質設定は、カラーバランス効果には影響しません。シャドウ／ミッドトーン／ハイライトチャンネルバランスコントロールでは、クリップの色の強さの範囲として暗い、中間、明るいのいずれかでチャンネルの色の量を指定します。「輝度を保持」は、輝度の平均値を維持したままイメージの色を変更します。このコントロールで、イメージの色調バランスを保持します。



カラーバランス効果：元の画像（左）、カラーバランス効果の適用例（右）

## 明るさの値エフェクト

明るさの値エフェクトは、たたみ込みとよばれる数値演算を使用して、クリップ内の各ピクセルの明るさの値を変更します。明るさの値設定ダイアログボックスには、ピクセルの明るさの乗数のパターンの表が表示されます。グリッドの中央のテキストボックスは評価対象のピクセルを表します。このエフェクトは、独自のぼかしやエンボスを作成する場合に使用します。

## 関連項目

262 ページの「明るさの値を使用して明度を調整するには」

## 抽出エフェクト

抽出エフェクトは、ビデオクリップから色を消去して、グレースケールの画像を作成します。クリップのグレースケールは、白または黒に変換する階調の範囲を指定して調整します。

### 関連項目

261 ページの「クリップの色を削除するには」

## レベル補正エフェクト

レベル補正エフェクトは、クリップの明るさとコントラストを操作します。このエフェクトは、カラーバランス、ガンマ補正、輝度＆コントラストおよび反転の各エフェクトの機能を組み合わせたものです。

レベル補正設定ダイアログボックスには、現在のフレームのヒストグラムが表示されます。ヒストグラムの x 軸は明るさの値を表します。左端 (0) が最も暗く、右端 (255) が最も明るくなっています。y 軸は、その値を持つピクセルの合計数を表します。

### 関連項目

255 ページの「レベル補正エフェクトを使用してルミナンスを調整するには」

## 照明効果エフェクト

照明効果エフェクトは、最大 5 種類の光を使用して、クリエイティブな照明効果をクリップに追加します。照明の種類、方向、強さ、色、照明の中心、照明範囲などのプロパティを制御できます。また、パンプレイヤーコントロールでは、表面に 3D のような表現効果を出すなどの特殊な照明効果を追加するために、ほかのフッテージのテクスチャまたはパターンを使用できます。

### 関連項目

263 ページの「照明効果エフェクトを使用するには」

## ポスタリゼーションエフェクト

ポスタリゼーションエフェクトは、画像内の各チャンネルの色調レベル（明るさの値）の数を指定し、ピクセルを最も近いレベルにマップします。例えば、RGB 画像の色調レベルを 2 つにした場合は、赤、緑、青の色調がそれぞれ 2 つずつになります。値の範囲は 2 ~ 255 です。このエフェクトの効果は、グレースケール画像の階調を減少させると明白に現れます、カラー画像でも面白い効果が得られます。

既存の色をマップする各チャンネルの色調レベルの数を調整するには、「レベル」を使用します。

## プロセスアンプエフェクト

プロセスアンプエフェクトは、標準のビデオ機器に装備されているプロセス増幅器に相当します。このエフェクトは、クリップの画像の明るさ、コントラスト、色相、彩度、分割比を調整します。

## シャドウ・ハイライトエフェクト

シャドウ・ハイライトエフェクトは、画像の中の暗い部分を明るくしたり、ハイライトを軽減したりします。このエフェクトは、画像の全体的な暗さや明るさを変更するものではありません。周囲のピクセルを基準として、シャドウやハイライトを個別に調整するエフェクトです。画像の全体的なコントラストを調整することもできます。初期設定では、画像の逆光補正に最適化されています。

シャドウ・ハイライトエフェクトには以下の設定があります。

**量を自動補正** 逆光により発生するハイライトやシャドウの問題を自動的に分析して補正します。このオプションは初期設定で選択されています。選択を解除して、ハイライトやシャドウを手動で制御することもできます。

**シャドウの量** 画像のシャドウ部分を明るくします。このコントロールは「量を自動補正」を選択していない場合のみ有効になります。

**ハイライトの量** 画像のハイライト部分を暗くします。このコントロールは「量を自動補正」を選択していない場合のみ有効になります。

**時間軸方向のスムージング (秒)** 各フレームで必要な補正の量を周囲のフレームと比較して判断するために、Adobe Premiere Pro が分析する連続フレームの範囲を指定します。例えば、時間軸方向のスムージングを 1 秒に設定すると、Adobe Premiere Pro は表示されているフレームの 1 秒前のフレームを分析して、シャドウとハイライトの補正量を決定します。時間軸方向のスムージングを 0 に設定すると、Adobe Premiere Pro は周囲のフレームを考慮せずに、各フレームを個別に分析します。時間軸方向のスムージングを使用すると、時間の経過に対してスムーズな表示になるように補正されます。このコントロールは「量を自動補正」が選択されている場合のみ有効になります。

**シーン検出** 時間軸方向のスムージングを有効にしたときに、シーン変更が無視されるように指定します。

**元の画像とブレンド** 画像に適用するエフェクトをパーセント単位で指定します。

「詳細オプション」カテゴリを展開すると、次のコントロールが表示されます。

**シャドウの階調幅、ハイライトの階調幅** シャドウとハイライトで調整できる階調幅を指定します。値を小さくすると、調整できる範囲が暗い部分または明るい部分に限定されます。値を大きくすると、調整できる範囲が広がります。これらのコントロールは、調整する範囲を限定したい場合に便利です。例えば、ミッドトーンを変更せずに暗い部分を明るくするには、「シャドウの階調幅」の値を小さくして、「シャドウの量」を調整したときに画像の最も暗い部分のみが明るくなるようにします。

**シャドウの半径、ハイライトの半径** エフェクトを適用するときに、対象となるピクセルがシャドウまたはハイライトに属するかどうか判断するための周囲のサイズをピクセル単位で指定します。通常、この値は画像ファイル内のオブジェクトのサイズとほぼ一致します。

**カラー補正** 調整したシャドウやハイライトに適用するカラー補正の度合いを指定します。値を大きくすると、彩度が高くなります。シャドウとハイライトに対する補正が大きくなると、適用できるカラー補正の範囲も広くなります。

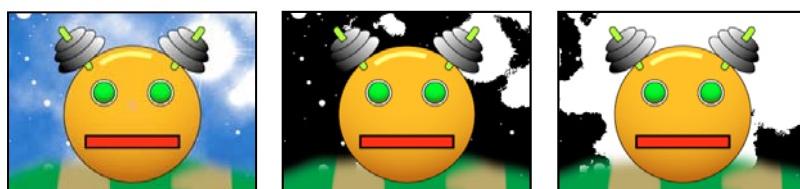
**注意：**画像の全体的な色を変更する場合は、シャドウ・ハイライトエフェクトを適用してから、色相や彩度を調整するエフェクトを使用します。

**ミッドトーンのコントラスト** ミッドトーンに適用するコントラストの度合いを指定します。値を大きくすると、ミッドトーンのコントラストだけが増加して、シャドウが暗くなり、ハイライトが明るくなります。

**シャドウのクリップ、ハイライトのクリップ** 画像のシャドウやハイライトを新しい最高のシャドウ（レベル 0）やハイライト（レベル 255）の色にクリップする度合いを指定します。大きい値を指定すると、コントラストの高い画像になります。

## しきい値エフェクト

このエフェクトを使用して、グレースケールまたはカラーのイメージをコントラストの高いモノクロイメージに変換できます。特定のレベルをしきい値として指定すると、しきい値よりも明るいピクセルがすべて白、しきい値よりも暗いピクセルがすべて黒に変換されます。



しきい値エフェクト：元の画像（左）、しきい値エフェクトの適用例（中央、右）

## ブラー&シャープエフェクト

### アンチエイリアスエフェクト

アンチエイリアスエフェクトは、色のコントラストが強い複数の領域の境界の色を混ぜ合わせます。色を混ぜ合わせると、中間の色合いが作成され、暗い領域と明るい領域の間の変化が緩やかになります。

### カメラブラー効果

カメラブラー効果は、クリップをぼかして、画像がカメラの焦点範囲から離れていくような効果を出します。ブラーのパーセント値にキーフレームを設定すると、被写体がカメラの焦点に入ってから出て行くような効果や、カメラに何かがぶつかって焦点がぶれるような効果を表現することができます。選択したキーフレームでのぼかしの程度はスライダをドラッグして指定します。値が大きいほど、ぼかしは大きくなります。

### ブラー（チャンネル）エフェクト

ブラー（チャンネル）エフェクトは、クリップの赤、緑、青またはアルファチャンネルを個別にぼかします。ぼかしは、水平方向、垂直方向またはその両方に指定することができます。このエフェクトは、光の効果が必要な場合や、クリップの境界近くで透明にならないぼかしが必要な場合に使用します。「エッジ動作」オプションでは、ぼかした画像の境界の処理方法を指定します。このオプションの選択を解除すると、画像の外側のピクセルは透明になり、ぼかした画像の境界は半透明になります。「エッジピクセルを繰り返す」オプションを選択すると、境界の周りのピクセルが繰り返されます。これにより、境界が暗くなるのと透明度が高くなるのを防止することができます。

### ブラー（合成）エフェクト

ブラー（合成）エフェクトは、ブラーレイヤーのルミナンス値を基にして、選択されたクリップ中のピクセルにブラーを適用します。これは、ブラーマップともいいます。ブラーレイヤーは、異なるルミナンス値のピクセルを含むクリップです。選択したクリップの上にオーバーレイされ、両方のクリップのピクセルは1つずつ統一されます。ブラーレイヤーが黒の部分では、選択されたクリップの同じ場所にブラーは起こりません。ブラーレイヤーはマップとしてだけ使用され、コンポジションでは見えません。



ブラー（合成）エフェクト：元の画像（左）、ブラー（合成）を適用（中央）、ブラー（合成）を適用し、雲のレイヤーを非表示に設定（右）

このエフェクトは、汚れや指紋をシミュレートしたり、特に動画のブラーレイヤーなどで、煙や熱などの大気の状態が原因で起こる視界の変化をシミュレートするときに適しています。次のコントロールがあります。

**ブラーレイヤー** シーケンス上のクリップを指定して、ブラーマップとして使用します。ブラーレイヤーの明るい値は対象クリップのブラーの度合いを上げ、より暗い値はブラーの度合いを下げます。

**最大ブラー** ブラーの対象となるクリップの最大量をピクセル単位で指定します。

**マップをフィットさせる** 対象となるクリップの大きさに合わせてブラーレイヤーを拡大または縮小します。このオプションを適用しない場合、ブラーレイヤーは中心に配置されます。

**ブラーを反転** 値を反転し、ブラーの度合いが高かった部分の度合いを低く、低かった部分の度合いを高くなります。

### ブラー（方向）エフェクト

ブラー（方向）エフェクトは、画像の1方向をぼかして、クリップ内に動きがあるかのような効果を出します。

ブラー（方向）エフェクトには以下の設定があります。

**方向** ぼかしの方向を指定します。ぼかしはピクセルの中心のまわりに均等に適用されます。したがって、180 福 0 福 Å 設定は見た目が同じになります。

**ブラーの長さ** 画像のぼかしの程度を指定します。

### ブラー（滑らか）エフェクト

ブラー（滑らか）エフェクトは、画像のぼかしの程度を指定する場合に使用します。ぼかしは、水平方向、垂直方向またはその両方に指定することができます。ブラー（滑らか）エフェクトでは、ブラー（ガウス）エフェクトよりも簡単にブラーを適用することができます。

### ブラー（ガウス）エフェクト

ブラー（ガウス）エフェクトは、画像をぼかして柔らかくし、ノイズを除去します。ぼかしは、水平方向、垂直方向またはその両方に指定することができます（ガウスとは、対象ピクセルのカラー値をマップすることで生成される釣鐘型の曲線です）。

### シャープ（ガウス）エフェクト

シャープ（ガウス）エフェクトは、画像を大幅にシャープにします。その効果は、シャープエフェクトを複数回、適用した結果と似ています。このエフェクトにはキーフレームを使用できません。

### ゴーストエフェクト

ゴーストエフェクトは、直前のフレームの透明部分を現在のフレームに重ねます。このエフェクトは、例えば、はねるボールなどの動きのあるオブジェクトのモーションパスを表す場合に便利です。このエフェクトにはキーフレームを使用できません。

### ブラー（放射状）エフェクト

ブラー（放射状）エフェクトは、カメラがズームまたは回転する様子を表すことで、柔らかいぼかしを作成します。カメラを回転するように、同心円の円周に沿ってぼかすには、ブラーの方法に「スピント」を選択します。中心から放射状に広がる直線に沿ってぼかすには、ブラーの方法に「ズーム」を選択します。ぼかしの中心を変更するには、「ブラーセンター」ボックスで中心をドラッグします。ぼかしの程度は 1 ~ 100 の範囲で設定することができます。この値は、ブラーの方法に「スピント」を選択した場合は回転の程度を表し、「ズーム」を選択した場合はぼかしの強さを表します。

### シャープエフェクト

シャープエフェクトは色が変化する部分のコントラストを大きくします。

### シャープ（輪郭のみ）エフェクト

シャープ（輪郭のみ）エフェクトは、クリップ内で色が大きく変化する部分を検索し、その部分をはっきりさせます。このエフェクトにはキーフレームを使用できません。

### アンシャープマスクエフェクト

アンシャープマスクエフェクトを使用すると、エッジを決定する色同士のコントラストが強くなります。次のコントロールがあります。

**半径** エッジ部分で影響を受ける色の深度を指定します。高い値を指定すると、エッジ周囲でコントラスト調整されるピクセルが多くなります。低い値を指定すると、エッジ部分のピクセルだけが調整されます。

**しきい値** エッジを定義する許容範囲を指定すると、全体的なコントラスト調整が行われなくなるので、ノイズや予想外の結果の発生を防止することができます。値は、コントラストが適用されるまでに隣接ピクセル間で許容されるコントラスト範囲を表します。値が低いほど、より顕著な効果を与えます。

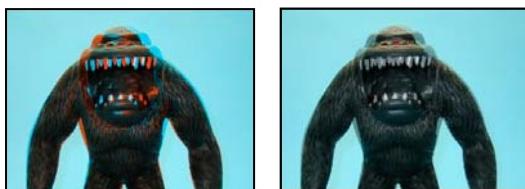


アンシャープマスクエフェクト：元の画像（左）の雲レイヤーに対し、「量」を 80、「半径」を 24、「しきい値」を 8 に設定した状態（右）

## チャンネルエフェクト

### 3D メガネエフェクト

3D メガネは、左用と右用の 3D ビューを合成することによって 1 つの立体視用の画像を作成します。3D プログラムまたは立体視用のカメラの画像を各ビューのソースとして使用することができます。合成画像の作成方法によって、画像がどのように表示されるかが決まります。たとえば、遠近が若干異なる同じ被写体の画像を 2 つ用意し、3D メガネエフェクトを使用して、色合いのコントラストを高めてから合成して、1 つの立体画像を作成することができます。立体視用の画像の作成は、それぞれに異なる色合いを与えたビューを組み合わせ、赤と緑または赤と青の色がついた立体視用のメガネを使用して結果を確認しながら行います。



3D メガネエフェクト：「赤青（バランスカラー）」オプションが選択された画像（左）、「インターレース 左：奇数、右：偶数」オプションが選択された画像（右）

ビューを反転したときに問題が発生しないように、次の点に注意してください。

- ・シーケンスの高さと同じ高さをもつソース画像を使用します。サイズに 1 ピクセル分の差があると、位置を縦方向に 1 ピクセル移動した場合と同じ結果になります。
- ・画像の位置の値が整数であることを確認します（239.7 ではなく 240 など）。
- ・レフトビューとライトビューの画像がインターレースされている場合は、インターレースを解除してから 3D メガネエフェクトを適用します。これにより、フィールドの不一致を防げます。
- ・3D メガネでは、インターレースされたフレームが作成されるので、レンダリング設定ダイアログボックスでインターレースオプションは選択しないでください。

3D メガネエフェクトでは、以下のコントロールを調整します。

**レフトビュー、ライトビュー** 左目用、右目用として使用するクリップを指定します。3D メガネは、シーケンス内の 1 つのクリップに適用する必要があります。2 つめのクリップを使用する場合、2 つのクリップが同じサイズであることが必要です。2 つめのクリップは、シーケンス内で表示されている必要はありません。

**コンバージェンスのオフセット** 2 つのビューの間のオフセット量を指定します。このコントロールは、キャリブレーションされていないカメラでレンダリングした素材の再調整をする際に使用します。通常、3D プログラムでレンダリングされた写真や画像はずれが生じているので、「コンバージェンスのオフセット」に負の値を指定する必要があります。元のフッテージが正しいコンバージェンスで撮影された場合は、この値を変更する必要はありません。この値にキーフレームを適用すると、異常なアニメーションが作成される可能性があります。

**左右を交換** レフトビューとライトビューを切り替えます。

**3D ビュー** エフェクトで左右のビューを合成するために使用するレンダリングモードを指定します。

- **ステレオペア** エフェクトの境界ボックス内にぴったり収まるように両方の画像を拡大または縮小します。「左右を交換」ボックスを選択すると、視点を交差させた画像が作成されます。「ステレオペア」を選択すると、「コンバージェンスのオフセット」は無効になります。
- **インターレース 左：奇数、右：偶数** レフトビューのクリップから上（奇数）のフィールドを取得し、ライトビューのクリップから下（偶数）のフィールドを取得して、それらを1つのインターレースフレームまたはインターレースフレームのシーケンスに合成します。このオプションは、最終的な立体視手法として偏光グラスまたはLCDシャッターグラスの使用を想定している場合に使用します。フィールドを切り替えるには、「左右を交換」を選択します。
- **左：緑、右：赤** 各クリップのルミナンス値を使用して、ライトビューのクリップの色合いを赤に、レフトビューのクリップの色合いを緑にします。
- **左：青、右：赤** 各クリップの画像のルミナンス値を使用して、ライトビューのクリップの色合いを赤に、レフトビューのクリップの色合いを青にします。
- **左：緑、右：赤（バランス）** 「左：緑、右：赤」と同じ操作を実行しますが、さらに、別のビューを通して見えるビューが原因で発生するシャドウやゴーストといった現象を減らすために、色のバランスを調整します。バランスを大きい値に設定すると、全体的なコントラストが低くなります。
- **左：青、右：赤（バランス）** 「左：青、右：赤」と同じ操作を実行しますが、さらに、シャドウやゴーストといった現象を減らすために、色のバランスを調整します。
- **赤青（バランスカラー）** 元のクリップのRGBチャンネルを使用して、クリップを3Dビューに変換します。クリップの元の色が維持されますが、シャドウやゴーストといった現象が生じることがあります。このような現象の発生を抑えるには、バランスを調整するか、画像の彩度を下げてから3Dメガネを適用します。CG画像を使用する場合は、エフェクトを適用する前に、左右のビューの黒のレベルを上げてみてください。

**バランス** バランス調整される「3D ビュー」オプション内のバランスのレベルを指定します。このコントロールは、シャドウやゴーストといった現象を減らすために使用します。「赤青（バランスカラー）」オプションを選択したときの3Dメガネエフェクトのバランスは、初期設定として最適な値が設定されています。「バランス」を0.0に設定すると、3Dの被写界深度は生成されません。逆に「バランス」を高く設定しすぎると、彩度の高すぎる出力が生成されます。

#### 赤、青および緑のレンズについて

赤と青の画像を使用する場合、赤と青のレンズのメガネで青の色を見ると、実際には青ではなくシアンに見えます。赤とシアンは、補色であり、相互のフィルタ効果によって効率的に色が取り除かれるので、最も効果的に色が分離します。赤と緑の画像を使用する場合、緑が赤よりも暗く表示される場合があります。しかし、赤と緑のメガネで画像を見ると、緑のルミナンス値が赤よりも高いので、結果的に同等になります。

#### ゴーストについて

ゴーストは、一方のルミナンス値が他方のルミナンス値を大きく超えた場合に、立体メガネの一方のレンズ側に他方の色が見えてしまう現象です。たとえば、赤のルミナンス値が大きすぎる場合、青のレンズを通して赤が見えるようになります。バランス値を調整した場合は、最終的な出力メディアで結果をテストしてください。設定したバランス値が高すぎると、反転したシャドウが発生する場合があります。

### アリスマチックエフェクト

アリスマチックエフェクトは、クリップの赤、緑、青のチャンネルに、さまざまな種類の単純な数学演算を実行します。

**演算子** 各チャンネルに対して指定した値と、画像内にピクセルごとに存在するチャンネルの既存の値との間で実行する数値演算を指定します。

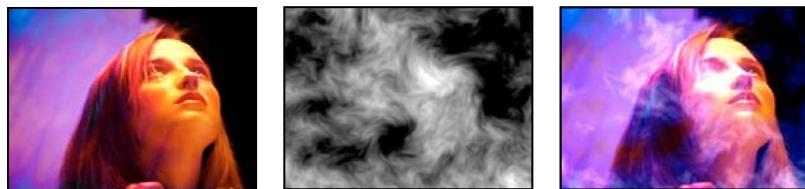
- **And、Or、Xor** 指定の値でビット単位の論理演算を行います。
- **加算、減算、差** 指定の値で基本的な数学演算を行います。
- **最大、最小** カラー チャンネル内の、指定した値よりも小さいまたは大きいピクセルを選択し、それを指定した値に設定します。
- **上のブロック、下のブロック** それぞれ指定された値より大きい場合と小さい場合にチャンネルをオフにします。

- スライス** 指定された値より小さい場合にチャンネルをオフにし、指定の値より大きい場合にチャンネルをオンにします。

- 乗算** 各チャンネルに対して指定された値を、画像のすべてのピクセルに対してそのチャンネルの既存の値と乗算します。生成される色は暗くなります。

- スクリーン** 各チャンネルに対して指定された値と逆の値を、画像のすべてに対して、ピクセルのそのチャンネルの既存の値と乗算します。生成される色は明るくなります。

**クリップ結果値** どの関数によっても有効範囲外のカラー値が生成されないようにします。このオプションを選択しないと、一部のカラー値がオンからオフまたはその逆に繰り上げられてしまうことがあります。



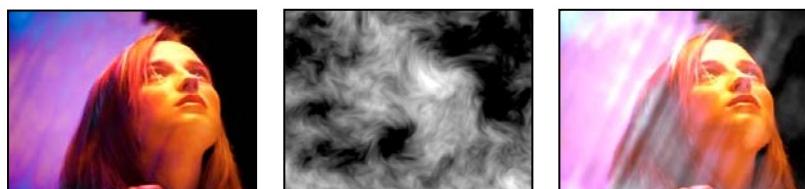
アリスマチックエフェクト：元の画像（左、中央）、アリスマチックエフェクトを適用（右）

## ブレンドエフェクト

ブレンドエフェクトは、5つのブレンドモードのいずれか1つを使用して2つのクリップを合成します。クロスフェードは、2つのクリップを合成する標準のモードです。元の画像がフェードアウトすると同時に、新しい画像がフェードインします。このエフェクトを使用してクリップを合成したら、「レイヤーを合成」で選択したクリップをクリックし、クリップ／アクティブを選択してクリップを無効にします。

## 計算エフェクト

計算エフェクトは、あるクリップのチャンネルを別のクリップのチャンネルと合成します。



計算エフェクト：元の画像（左、中央）、計算エフェクトを適用（右）

計算エフェクトでは、以下のコントロールを調整します。

**入力チャンネル** 抽出して、元のクリップとブレンドするチャンネルを指定します。

- RGBA** 通常、全チャンネルを表示します。
- グレー** オリジナルのRGBAイメージのルミナスを表示します。
- 赤／緑／青／アルファ** すべてのチャンネルを、指定したチャンネルの値に変換します。

**入力を反転** エフェクトが指定のチャンネルの情報を抽出する前にクリップを反転します。

**2つめのレイヤー** 計算エフェクトによって元のクリップとブレンドされるビデオトラックを指定します。

**2つめのレイヤーチャンネル** 入力チャンネルとブレンドされるチャンネルを指定します。

**2つめのレイヤーの不透明度** 2つめのレイヤーの透明度を指定します。

**2つめのレイヤーを反転** エフェクトが指定のチャンネルの情報を抽出しブレンドを計算する前に2つめのレイヤーを反転します。

**2つめのレイヤーをサイズに合わせて伸縮** ブレンドの前に2つめのレイヤーのエッジを元のクリップのエッジに合わせて伸縮します。このコントロールを選択しておかないと、計算エフェクトが2つめのレイヤーを元のクリップの中心に移動し、エフェクトレイヤーの境界に合わせてクロップします。

**描画モード** 元のクリップと 2 つめのレイヤーをブレンドするための描画モードを指定します。

**透明部分を保持** 対象となるクリップのアルファチャンネルを変更しないように指定します。

## Cineon コンバータエフェクト

Cineon コンバータエフェクトは、Cineon フレームのカラー変換をより高度に制御できます。Adobe Premiere Pro では、Cineon コンバータエフェクトのコントロールを使用して、Cineon ファイル内のカラーを変換できます。Cineon コンバータエフェクトを使用するには、Cineon ファイルを読み込んで、クリップをシーケンスに追加します。次に、Cineon コンバータエフェクトをクリップに適用し、プログラムモニタ内でインタラクティブに結果を見ながら色を精確に調整します。トーンの経時変化を調整するため、キーフレーム補間を使うようにキーフレームを設定し、ハンドルを慎重に動かして最も不規則な照明の変化に精確に合わせるか、ファイルを初期設定状態のままにして、コンバータを使用することもできます。

各 Cineon チャンネルで使用できる 10 bit のデータによって、トーンの全体的なバランスを保ちながらも重要なトーン範囲を強調することができます。範囲を慎重に指定することによって、オリジナルに忠実なイメージを作成できます。

Cineon コンバータエフェクトでは、以下のコントロールを調整します。

**Conversion Type (変換の種類)** Cineon ファイルの変換方法を指定します。

- **Log to Linear (ログからリニア)** Cineon クリップとしてレンダリングする予定の、8 bit 対数の非 Cineon クリップを変換します。
- **Linear to Log (リニアからログ)** Cineon ファイルの 8 bit リニアプロキシを持ったクリップを 8 bit の対数クリップに変換し、表示される特性が元の Cineon ファイルと一致するようにします。
- **Log to Log (ログからログ)** 8 bit 対数プロキシとしてレンダリングする予定の場合に、8 bit または 10 bit の対数 Cineon ファイルを検出します。

**10 Bit Black Point (10 bit ブラックポイント)** 10 bit 対数 Cineon クリップを変換するためのブラックポイント（最小密度）を指定します。

**Internal Black Point (内部ブラックポイント)** Adobe Premiere Pro でクリップに使用するブラックポイントを指定します。

**10 Bit White Point (10 bit ホワイトポイント)** 10 bit 対数 Cineon クリップを変換するためのホワイトポイント（最大密度）を指定します。

**Internal White Point (内部ホワイトポイント)** Adobe Premiere Pro でクリップに使用するホワイトポイントを指定します。

**Gamma (ガンマ)** ミッドトーンの値を指定します。

**Highlight Rolloff (ハイライトロールオフ)** 明るいハイライトを修正するために使用するロールオフ値を指定します。

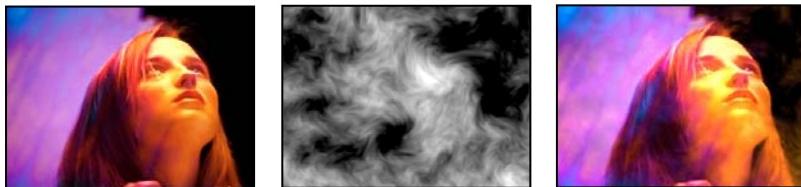
### Cineon ファイルのトーンバランスを制御するには

- 1 Cineon ファイルをプロジェクトに読み込んで、シーケンスに追加します。
- 2 タイムラインパネルで Cineon ファイルクリップを選択します。
- 3 エフェクトパネルのチャンネルビンから、エフェクトコントロールパネルの「ビデオエフェクト」セクションまたはタイムラインパネルの Cineon クリップに、Cineon コンバータエフェクトをドラッグします。
- 4 「変換の種類」メニューからオプションを選択します。
- 5 10 bit ブラックポイントスライダを左右に動かして、ブラックポイントを調整します。
- 6 10 bit ホワイトポイントスライダを左右に動かして、ホワイトポイントを調整します（最も明るい部分を調整した結果、画像のその他の部分が暗くなりすぎる場合、ハイライトロールオフスライダを使用して明るいハイライト部分を調整します）。
- 7 ガンマスライダを左に動かしてミッドトーンを暗くしたり、右に動かしてミッドトーンを明るくし、ミッドトーンを調整します。

8 ハイライト部分が白抜けして見える場合、ハイライトロールオフスライダを右に動かして細かい部分が見えるようにします。コントラストが高い画像では、高いロールオフ値が必要なことがあります。

## 合成アリスマチックエフェクト

合成アリスマチックエフェクトは、適用先のレイヤーを別のレイヤーと数学的に合成します。合成アリスマチックは、旧バージョンの After Effects で作成されたプロジェクトとの互換性を保つためにのみ用意されています。合成アリスマチックエフェクトを使うより描画モードを使用した方が効果的です。



合成アリスマチックエフェクト：元の画像（左、中央）、合成アリスマチックエフェクトを適用（右）

合成アリスマチックエフェクトでは、以下のコントロールを調整します。

**第2ソースレイヤー** 適用元のレイヤーと演算するビデオトラックを指定します。

**演算子** 2つのレイヤー間で実行する演算を指定します。

**チャンネルを操作** エフェクトを適用するチャンネルを指定します。

**オーバーフロー動作** 許容範囲を超えたピクセル値の処理方法を指定します。

- **クリップ** 値が許容範囲内に限定されることを示します。
- **ラップ** 許容範囲を超えた値がフルオンからフルオフにまたはその逆に繰り上げられることを示します。
- **スケール** 最大値と最小値が計算され、その範囲いっぱいから許容値の範囲へと結果が伸縮されることを示します。

**第2ソースをフィットさせる** 2つめのレイヤーを現在のレイヤーのサイズ（幅と高さ）に合わせて拡大または縮小します。このオプションが選択されていないと、ソースレイヤーの左上のコーナーに合わせて、2つめのレイヤーがそのままのサイズで配置されます。

**元の画像とブレンド** 元のレイヤーにブレンドされるように、2つめのソースレイヤーの不透明度を調整します。

## 反転エフェクト

反転エフェクト（ビデオ）は、画像のカラー情報を反転します。反転エフェクトには以下の設定があります。

**チャンネル** 反転する1つまたは複数のチャンネルを指定します。特定のカラースペースを指定して画像全体を反転させたり、画像の1つのチャンネルだけを反転させることができます。

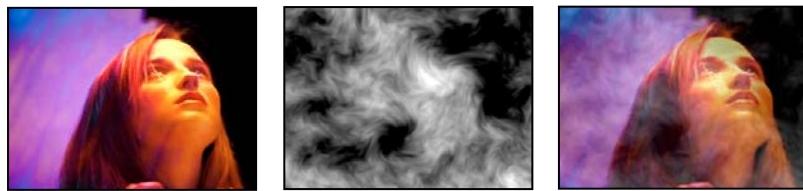
- **RGB／赤／緑／青** 赤、緑、青の3つの加色カラーチャンネルすべてまたは個々のカラーチャンネルを使用して、画像の反転領域を指定します。
- **HLS／色相／明度／彩度** 色相、明度、彩度の3つの計算されるカラーチャンネルすべてまたは1つの計算されるカラーチャンネルを使用して、画像の反転領域を指定します。
- **YIQ／輝度／I信号クロミナンス／Q信号クロミナンス** NTSC の輝度とクロミナンスのカラースペースである YIQ (Y が輝度信号、I と Q がそれぞれ同相と直角位相のクロミナンス信号) またはカラースペースの個別のコンポーネントを使用して、画像の反転領域を指定します。
- **アルファ** 画像のアルファチャンネルを反転します。アルファチャンネルはカラースペースではありません。

**元の画像とブレンド** 反転した画像を元の画像と合成します。反転した画像にはフェードを適用することができます。

## マット設定エフェクト

マット設定エフェクトはクリップのアルファチャンネル（マット）を、別のビデオトラックのクリップのチャンネルに置き換えます。これにより、移動マットエフェクトが作成されます。

**注意：**マット設定エフェクトは、元は After Effects から導入されたものです。このエフェクトは、旧バージョンの After Effects で作成されたマット設定エフェクトを使用するプロジェクトとの互換性を保つために導入されています。



マット設定エフェクト：元の画像（左、中央）、マット設定エフェクトを適用（右）

マット設定エフェクトを使用して移動マットを作成するには、異なるビデオトラックで 2 つのクリップがオーバーラップしているシーケンスを作成します。マット設定エフェクトを一方のクリップに適用して、どのクリップを置き換え用のマットとして使用するかを指定します。移動マットに「マット設定」を使用できますが、トラックマットエフェクトを使って移動マットを作成する方がすばやく簡単にできます。

マット設定エフェクトでは、以下のコントロールを調整します。

**レイヤーからマットを取り込む** 置き換え用のマットとして使用するクリップを含むビデオトラックを指定します。シーケンス内の任意のビデオトラックを指定できます。

**マットに使用** マットに使用するために指定されたクリップのチャンネルを指定します。

**反転マット** マットの透明値を反転します。

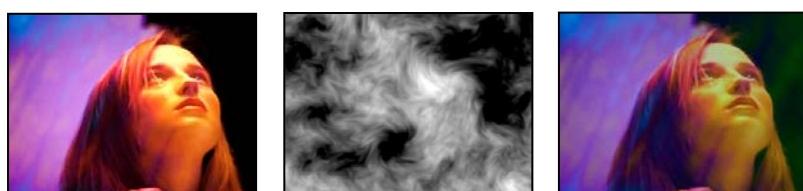
**マットを伸縮してフィットさせる** 選択したクリップを、現在のクリップのサイズに合わせて拡大または縮小します。「マットを伸縮してフィットさせる」が選択されていないと、マットに指定されたクリップは、適用元のクリップの中心点を基準に配置されます。

**元のマットを合成** 現在のクリップを置き換えるのではなく、現在のクリップのマットに新しいマットを合成します。生成されるマットでは、現在のマットと新しいマットの両方が不透明である部分だけが透過して見えます。

**合成マットレイヤー** 現在のクリップに新しいマットレイヤーを合成します。

## 単色合成エフェクト

単色合成エフェクトでは、元のソースクリップの背後に色平面を作成し合成します。その後、ソースクリップの不透明度と新しい色平面の不透明度を調整し、エフェクトのコントロール内で描画モードの適用をすべて行うことができます。



単色合成エフェクト：元の画像（左、中央）、単色合成エフェクトを適用（右）

単色合成エフェクトでは、以下のコントロールを調整します。

**ソースの不透明度** ソースクリップの透明度を指定します。

**カラー** 単色の色相を指定します。

**不透明度** ソースクリップに合成する単色の透明度を指定します。

**描画モード** エフェクトで元のクリップと新しい単色をブレンドするために使用する描画モードを指定します。

# カラー補正エフェクト

## クイックカラー補正エフェクト

クイックカラー補正エフェクトでは、色相および彩度コントロールを使用してクリップの色を調整します。このエフェクトには、画像のシャドウ、ミッドトーンおよびハイライトの明度レベルを調整するレベルコントロールも用意されています。このエフェクトは、簡単なカラー補正を行ってすぐにプログラムモニタでプレビューする場合に使用すると便利です。

クイックカラー補正エフェクトには、以下のコントロールがあります。

**出力** 最終結果（コンポジット）、色調値の調整（ルミナンス）、アルファマット（マスク）について、プログラムモニタに調整結果を表示することができます。

**分割表示** 画面の左または上の部分に補正した状態を、右または下の部分に補正前の状態を表示します。

**レイアウト** 分割表示で、画像を左右（水平方向）または上下（垂直方向）のどちらに並べるかを決定します。

**分割比** 補正した画像を表示するビューのサイズを調整します。初期設定値は 50 % です。

**ホワイトバランス** スポイトツールを使用して、画像内またはデスクトップ上の任意の場所のターゲットカラーをサンプリングして、画像のホワイトバランスを割り当てます。また、色見本をクリックしてカラーピッカーを開き、ピッカーで色を選択しても、ホワイトバランスを定義できます。

**色相バランスと色相の角度** カラーホイールを使用して色相および彩度調整を制御します。ホイール中央で円形のカーソルを動かして、色相（UV）変換を制御します。カーソル上の直角のハンドルがバランスの強さを制御します。このハンドルは、制御の相対的な精密度を左右します。ホイールの外側のリングで色相の回転を制御します。

 「色相バランスと色相の角度」の調整はベクトルスコープで表示することができます。

**色相角度** 色相の回転を制御します。初期設定値は 0 です。負の値はカラーホイールを左に回転すること、正の値はカラーホイールを右に回転することと同じです。

**バランスの強さ** 「バランス角度」での指定に従って、カラーバランス補正の量を制御します。

**バランスゲイン** 明るいピクセルが暗いピクセルよりも強く変化するように、乗算によって明るさの値を調整します。

**バランス角度** 色相変換を制御します。

**彩度** 画像の彩度を調整します。初期設定値の 100 では、色は変わりません。100 未満の値にすると彩度が下がり、0 では色は完全に削除されます。100 を超える値に設定すると、彩度が高くなります。

**自動黒レベル** 最も暗いレベルが 7.5 IRE を超えるように、クリップの黒レベルを引き上げます。シャドウの一部がクリップされて、中間的なピクセル値が比例配分されます。自動黒レベルを使用すると、結果として、画像のシャドウが明るくなります。

**自動コントラスト** 自動黒レベルと自動白レベルを、両方とも同時に適用します。この操作によって、ハイライトは暗く、シャドウは明るくなります。

**自動白レベル** 最も明るいレベルが 100 IRE を超えないように、クリップ内の白レベルを引き下げます。ハイライトの一部がクリップされて、中間的なピクセル値が比例配分されます。自動白レベルを使用すると、結果として、画像のハイライトが暗くなります。

**黒レベル、グレーレベル、白レベル** スポイトツールを使用して、画像内またはデスクトップ上の任意の場所のターゲットカラーをサンプリングして、最も暗いシャドウ、中間のグレー、最も明るいハイライトのレベルを設定します。また、色見本をクリックしてカラーピッカーを開き、ピッカーで色を選択しても、画像内で黒、中間のグレーおよび白を定義できます。

**入力レベル** 外側の 2 つの入力レベルスライダは、ブラックポイントとホワイトポイントを出力スライダの設定にマップします。中央の入力スライダは、画像のガンマを調整します。ハイライトとシャドウを大幅に変更せずに、ミッドトーンの値を移動させて、グレートーンの中間範囲の明度値を変更します。

**出力レベル** ブラックポイントおよびホワイトポイント入力レベルスライダを指定した値にマップします。初期設定では、出力スライダは、レベル 0（シャドウは完全に黒）と、レベル 255（ハイライトは完全に白）に設定されています。した

がって、出力スライダが初期設定位置のままの場合、ブラックポイント入力スライダを移動するとシャドウ値はレベル 0 にマップされ、ホワイトポイント入力スライダを移動するとハイライト値はレベル 255 にマップされます。残りのレベルは、レベル 0 からレベル 255 の間で配置されます。この配置によって画像の階調範囲を拡大され、結果として画像の全体的なコントラストが強くなります。

**入力黒レベル、入力グレーレベル、入力白レベル** ハイライト、ミッドトーンまたはシャドウのブラックポイント、ミッドトーンおよびホワイトポイント入力レベルを調整します。

**出力黒レベル、出力白レベル** ハイライト、ミッドトーンまたはシャドウの入力黒レベルおよび入力白レベルのマップされた出力レベルを調整します。

## 関連項目

249 ページの「カラー補正エフェクトを適用するには」

251 ページの「カラーバランス、角度および彩度のコントロール」

247 ページの「色とルミナンスの調整」

## ルミナンス補正エフェクト

ルミナンス補正エフェクトでは、クリップのハイライト、ミッドトーンおよびシャドウの輝度とコントラストを調整できます。二次カラー補正コントロールを使用して、補正する色の範囲を指定することもできます。

ルミナンス補正エフェクトには、以下のコントロールがあります。

**出力** 最終結果（コンポジット）、色調値の調整（ルミナンス）、アルファマットの表示（マスク）、シャドウ、ミッドトーンおよびハイライトの 3 トーン表示（階調範囲）について、プログラムモニタで調整結果を表示することができます。

**分割表示** 画面の左または上の部分に補正した状態を、右または下の部分に補正前の状態を表示します。

**レイアウト** 分割表示で、画像を左右（水平方向）または上下（垂直方向）のどちらに並べるかを決定します。

**分割比** 補正した画像を表示するビューのサイズを調整します。初期設定値は 50 % です。

**階調範囲の定義** しきい値と減衰（柔らかさ）コントロールのあるしきい値を使用して、シャドウとハイライトの階調範囲を定義します。右向きの三角形をクリックして、階調範囲の定義コントロールを表示します。正方形のスライダをドラッグしてしきい値を調整します。三角形のスライダをドラッグして柔らかさ（ぼかし）の値を調整します。

**注意：**階調範囲の定義スライダを調整しているときに出力メニューから「階調範囲」を選択すると、階調範囲を異なる方法で表示させることができます。

**階調範囲** ルミナンス調整を画像全体（マスター）、ハイライトのみ、ミッドトーンのみ、シャドウのみのいずれに適用するか指定します。

**明るさ** クリップの黒レベルを調整します。クリップ内の黒いピクチャコンテンツを黒く表示します。

**コントラスト** クリップの元のコントラスト値からのゲインを調整して、画像のコントラストを変更します。

**コントラストレベル** クリップの元のコントラスト値を設定します。

**ガンマ** 黒と白の明るさレベルを変えずに、画像のミッドトーンの値を調整します。ルミナンスカーブエフェクトのカーブの形状を変更した場合と同様、コントラストが変化します。このコントロールは、シャドウやハイライトを変形させずに暗すぎる画像または明るすぎる画像を調整する場合に使用します。

**ペデスタル** 画像のピクセル値に固定オフセットを追加することで画像を調整します。このコントロールは、画像全体を明るくする場合に、ゲインコントロールと共に使用します。

**ゲイン** 乗算によって明るさの値を調整することで、画像の全体的なコントラスト比率を変更します。明るいピクセルが暗いピクセルよりも強く変化します。

**二次カラー補正** エフェクトによって補正する色の範囲を指定します。色相、彩度および輝度によって色を定義することができます。右向きの三角形をクリックして、コントロールを表示します。

**注意：**出力メニューから「マスク」を選択すると、カラー範囲を定義したときに選択した画像の領域を表示することができます。

**中心** 指定している範囲の中心に位置するカラーを定義します。スポットツールを選択し、画面上の任意の場所をクリックして色を選択すると、その色が色見本に表示されます。+ の付いたスポットツールで色の範囲を拡大し、- の付いたスポットツールで色の範囲から除外します。また、色見本をクリックしてカラーピッカーを開き、中心とするカラーを選択することもできます。

**色相、彩度および輝度** 色相、彩度または輝度によって補正する色の範囲を指定します。オプション名の横にある右向きの三角形をクリックして、しきい値および柔らかさ（ぼかし）コントロールを表示し、色相、彩度または輝度の範囲を定義します。

**柔らかく** 指定した領域の境界を拡散させ、元の画像とのブレンド度合いを強めます。値を大きくすると、柔らかさが増します。

**エッジを細く** 指定した領域をよりシャープにします。補正効果がより顕著になります。値を大きくすると、指定した領域のエッジの鮮明度が増します。

**制限範囲の反転** 「二次カラー補正」設定で指定した色範囲を除く、すべての色を補正します。

## 関連項目

247 ページの「色とルミナンスの調整」

## ルミナンスカーブエフェクト

ルミナンスカーブエフェクトは、曲線調整を使用してクリップの明るさとコントラストを調整します。二次カラー補正コントロールを使用して、補正する色の範囲を指定することもできます。

ルミナンスカーブエフェクトには、以下のコントロールがあります。

**出力** 最終結果（コンポジット）、色調値の調整（ルミナンス）、アルファマット（マスク）について、プログラムモニタに調整結果を表示することができます。

**分割表示** 画面の左または上の部分に補正した状態を、右または下の部分に補正前の状態を表示します。

**レイアウト** 分割表示で、画像を左右（水平方向）または上下（垂直方向）のどちらに並べるかを決定します。

**分割比** 補正した画像を表示するビューのサイズを調整します。初期設定値は 50 % です。

**ルミナンス** 曲線の形状を変更すると、クリップの明るさとコントラストが変化します。曲線を上に曲げるとクリップは明るくなり、下に曲げるとクリップは暗くなります。曲線の傾きが急な部分は、画像のコントラストが高い部分です。曲線の形状を操作する場合は、曲線をクリックしてポイントを追加し、ポイントをドラッグします。曲線上の最大 16 個のポイントを調整できます。ポイントを削除するには、グラフの外にドラッグします。

**二次カラー補正** エフェクトによって補正する色の範囲を指定します。色相、彩度および輝度によって色を定義することができます。右向きの三角形をクリックして、コントロールを表示します。

**注意：**出力メニューから「マスク」を選択すると、カラー範囲を定義したときに選択した画像の領域を表示することができます。

**中心** 指定している範囲の中心に位置するカラーを定義します。スポットツールを選択し、画面上の任意の場所をクリックして色を選択すると、その色が色見本に表示されます。+ の付いたスポットツールで色の範囲を拡大し、- の付いたスポットツールで色の範囲から除外します。また、色見本をクリックしてカラーピッckerを開き、中心とするカラーを選択することもできます。

**色相、彩度および輝度** 色相、彩度または輝度によって補正する色の範囲を指定します。オプション名の横にある右向きの三角形をクリックして、しきい値および柔らかさ（ぼかし）コントロールを表示し、色相、彩度または輝度の範囲を定義します。

**柔らかく** 指定した領域の境界を拡散させ、元の画像とのブレンド度合いを強めます。値を大きくすると、柔らかさが増します。

**エッジを細く** 指定した領域をよりシャープにします。補正効果がより顕著になります。値を大きくすると、指定した領域のエッジの鮮明度が増します。

**制限範囲の反転** 「二次カラー補正」設定で指定した色範囲を除く、すべての色を補正します。

## 関連項目

254 ページの「カーブカラー補正エフェクトを使用して色とルミナンスを調整するには」

247 ページの「色とルミナンスの調整」

## RGB カラー補正エフェクト

RGB カラー補正エフェクトは、ハイライト、ミッドトーンおよびシャドウに定義した階調範囲を調整して、クリップの色を調整します。このエフェクトでは、カラーチャンネルごとに階調を調整することができます。二次カラー補正コントロールを使用して、補正する色の範囲を指定することもできます。

RGB カラー補正エフェクトには、以下のコントロールがあります。

**出力** 最終結果（コンポジット）、色調値の調整（ルミナンス）、アルファマットの表示（マスク）、シャドウ、ミッドトーンおよびハイライトの 3 トーン表示（階調範囲）について、プログラムモニタで調整結果を表示することができます。

**分割表示** 画面の左または上の部分に補正した状態を、右または下の部分に補正前の状態を表示します。

**レイアウト** 分割表示で、画像を左右（水平方向）または上下（垂直方向）のどちらに並べるかを決定します。

**分割比** 補正した画像を表示するビューのサイズを調整します。初期設定値は 50 % です。

**階調範囲の定義** 次のしきい値と減衰（柔らかさ）コントロールを使用して、シャドウとハイライトの階調範囲を定義します。

- **シャドウのしきい値** シャドウの階調範囲を決定します。
- **シャドウの柔らかさ** シャドウの減衰を伴う階調範囲を決定します。
- **ハイライトのしきい値** ハイライトの階調範囲を決定します。
- **ハイライトの柔らかさ** ハイライトの減衰を伴う階調範囲を決定します。

 階調範囲の定義コントロールを調整しているときに出力ポップアップメニューから「階調範囲」を選択すると、ハイライト、ミッドトーンおよびシャドウの変化を表示させることができます。

**階調範囲** カラー補正を画像全体（マスター）、ハイライトのみ、ミッドトーンのみ、シャドウのみのいずれに適用するか指定します。

**ガンマ** 黒と白のレベルを変えずに、画像のミッドトーンの値を調整します。このコントロールは、シャドウやハイライトを変形せずに暗すぎる画像または明るすぎる画像を調整する場合に使用します。

**ペデスタル** 画像のピクセル値に固定オフセットを追加することで画像を調整します。このコントロールは、画像全体を明るくする場合に、ゲインコントロールと共に使用します。

**ゲイン** 乗算によって明るさの値を調整することで、画像の全体的なコントラスト比率を変更します。明るいピクセルが暗いピクセルよりも強く変化します。

**RGB** 各カラーチャンネルのミッドトーン値、コントラストおよび明るさを個別に調整することができます。右向きの三角形をクリックして、各チャンネルのガンマ、ペデスタルおよびゲインを設定するオプションを表示します。

- **赤ガンマ、緑ガンマ、青ガンマ** 黒と白のレベルを変えずに赤、緑または青チャンネルのミッドトーンの値を調整します。
- **赤ペデスタル、緑ペデスタル、青ペデスタル** チャンネルのピクセル値に固定オフセットを追加することで、赤、緑または青チャンネルの色調値を調整します。このコントロールは、チャンネル全体を明るくする場合に、ゲインコントロールと共に使用します。

**赤ゲイン、緑ゲイン、青ゲイン** 明るいピクセルが暗いピクセルよりも強く変化するように、乗算によって赤、緑または青のチャンネルの明るさの値を調整します。

**二次カラー補正** エフェクトによって補正する色の範囲を指定します。色相、彩度および輝度によって色を定義することができます。右向きの三角形をクリックして、コントロールを表示します。

**注意：**出力メニューから「マスク」を選択すると、カラー範囲を定義したときに選択した画像の領域を表示することができます。

**中心** 指定している範囲の中心に位置するカラーを定義します。スポットツールを選択し、画面上の任意の場所をクリックして色を選択すると、その色が色見本に表示されます。+ の付いたスポットツールで色の範囲を拡大し、- の付いたスポットツールで色の範囲から除外します。また、色見本をクリックしてカラーピッカーを開き、中心とするカラーを選択することもできます。

**色相、彩度および輝度** 色相、彩度または輝度によって補正する色の範囲を指定します。オプション名の横にある右向きの三角形をクリックして、しきい値および柔らかさ（ぼかし）コントロールを表示し、色相、彩度または輝度の範囲を定義します。

**柔らかく** 指定した領域の境界を拡散させ、元の画像とのブレンド度合いを強めます。値を大きくすると、柔らかさが増します。

**エッジを細く** 指定した領域をよりシャープにします。補正効果がより顕著になります。値を大きくすると、指定した領域のエッジの鮮明度が増します。

**制限範囲の反転** 「二次カラー補正」設定で指定した色範囲を除く、すべての色を補正します。

## 関連項目

249 ページの「カラー補正エフェクトを適用するには」

247 ページの「色とルミナンスの調整」

## RGB カーブエフェクト

RGB カーブエフェクトは、各カラーチャンネルの曲線調整を使用してクリップの色を調整します。曲線ごとに、画像の階調範囲全体で最大 16 個のポイントを調整できます。二次カラー補正コントロールを使用して、補正する色の範囲を指定することができます。

RGB カーブエフェクトには、以下のコントロールがあります。

**出力** 最終結果（コンポジット）、色調値の調整（ルミナンス）、アルファマットの表示（マスク）、シャドウ、ミッドトーンおよびハイライトの 3 トーン表示（階調範囲）について、プログラムモニタで調整結果を表示することができます。

**分割表示** 画面の左または上の部分に補正した状態を、右または下の部分に補正前の状態を表示します。

**レイアウト** 分割表示で、画像を左右（水平方向）または上下（垂直方向）のどちらに並べるかを決定します。

**分割比** 補正した画像を表示するビューのサイズを調整します。初期設定値は 50 % です。

**マスター** 曲線の形状を変更すると、すべてのチャンネルの明るさとコントラストが変化します。曲線を上に曲げるとクリップは明るくなり、下に曲げるとクリップは暗くなります。曲線の傾きが急な部分は、画像のコントラストが高い部分です。曲線の形状を操作する場合は、曲線をクリックしてポイントを追加し、ポイントをドラッグします。曲線には最大 16 個のポイントを追加できます。ポイントを削除するには、グラフの外にドラッグします。

**赤、緑、青** 曲線の形状を変更すると、赤、緑または青チャンネルの明るさとコントラストが変化します。曲線を上に曲げるとチャンネルは明るくなり、下に曲げるとチャンネルは暗くなります。曲線の傾きが急な部分は、チャンネルのコントラストが高い部分になります。曲線の形状を操作する場合は、曲線をクリックしてポイントを追加し、ポイントをドラッグします。曲線上の最大 16 個のポイントを調整できます。ポイントを削除するには、グラフの外にドラッグします。

**二次カラー補正** エフェクトによって補正する色の範囲を指定します。色相、彩度および輝度によって色を定義することができます。右向きの三角形をクリックして、コントロールを表示します。

**注意：**出力メニューから「マスク」を選択すると、カラー範囲を定義したときに選択した画像の領域を表示することができます。

**中心** 指定している範囲の中心に位置するカラーを定義します。スポットツールを選択し、画面上の任意の場所をクリックして色を選択すると、その色が色見本に表示されます。+ の付いたスポットツールで色の範囲を拡大し、- の付いたスポットツールで色の範囲から除外します。また、色見本をクリックしてカラーピッカーを開き、中心とするカラーを選択することもできます。

**色相、彩度および輝度** 色相、彩度または輝度によって補正する色の範囲を指定します。オプション名の横にある右向きの三角形をクリックして、しきい値および柔らかさ（ぼかし）コントロールを表示し、色相、彩度または輝度の範囲を定義します。

**柔らかく** 指定した領域の境界を拡散させ、元の画像とのブレンド度合いを強めます。値を大きくすると、柔らかさが増します。

**エッジを細く** 指定した領域をよりシャープにします。補正効果がより顕著になります。値を大きくすると、指定した領域のエッジの鮮明度が増します。

**制限範囲の反転** 「二次カラー補正」設定で指定した色範囲を除く、すべての色を補正します。

## 関連項目

254 ページの「カーブカラー補正エフェクトを使用して色とルミナンスを調整するには」

247 ページの「色とルミナンスの調整」

## 3 ウェイカラー補正エフェクト

3 ウェイカラー補正エフェクトでは、クリップのシャドウ、ミッドトーンおよびハイライトの色相、彩度、輝度を調整することで、きめ細やかな補正を行うことができます。このエフェクトには、画像のルミナンスを表示するヒストグラムがあります。二次カラー補正コントロールを使用して補正する色の範囲を指定することによって、さらに微調整を行うことができます。

3 ウェイカラー補正エフェクトには、以下のコントロールがあります。

**出力** 最終結果（コンポジット）、色調値の調整（ルミナンス）、アルファマットの表示（マスク）、シャドウ、ミッドトーンおよびハイライトの 3 トーン表示（階調範囲）について、プログラムモニタで調整結果を表示することができます。

**分割表示** 画面の左または上の部分に補正した状態を、右または下の部分に補正前の状態を表示します。

**レイアウト** 分割表示で、画像を左右（水平方向）または上下（垂直方向）のどちらに並べるかを決定します。

**分割比** 補正した画像を表示するビューのサイズを調整します。初期設定値は 50 % です。

**ブラックバランス、グレーバランス、ホワイトバランス** クリップにブラックバランス、ミッドトーングレーバランス、またはホワイトバランスを適用します。それぞれのスポットツールを使用して画像内のターゲットカラーをサンプリングするか、カラーピッckerでカラーを選択します。

**階調範囲の定義** クリップ内のシャドウ、ミッドトーンおよびハイライトの階調範囲を定義します。正方形のスライダをドラッグしてしきい値を調整します。三角形のスライダをドラッグして柔らかさ（ぼかし）の量を調整します。

 階調範囲の定義コントロールを調整しているときにハイライト、ミッドトーンおよびシャドウの変化を表示するには、出力ポップアップメニューから「階調範囲」を選択します。

**シャドウのしきい値、シャドウの柔らかさ、ハイライトのしきい値、ハイライトの柔らかさ** クリップのシャドウ、ミッドトーンおよびハイライトのしきい値と柔らかさを決定します。値を入力するか、オプション名の横にある右向きの三角形をクリックしてスライダをドラッグします。

**階調範囲** 色相角度、バランスの強さ、バランスゲイン、バランス角度、彩度、およびレベル補正コントロールで調整した階調範囲を選択します。初期設定は「ハイライト」です。その他のオプションは、「マスター」、「シャドウ」および「ミッドトーン」をポップアップメニューから選択できます。

**注意：**階調範囲ポップアップメニューで選択した後も、3つのカラーホールを使用して3つの階調範囲を選択することができます。

**バランスと色相と角度（3 ウェイ）** シャドウ（左のホール）、ミッドトーン（中央のホール）、ハイライト（右のホール）の3つのカラーホールを使用して、色相および彩度調整を制御します。階調ポップアップメニューから「マスター」を選択した場合には、1つのマスターホールが表示されます。ホール中央で円形のカーソルを動かして、色相（UV）変換を制御します。カーソル上の直角のハンドルがバランスの強さを制御します。このハンドルは、制御の相対的な精密度を左右します。ホールの外側のリングで色相の回転を制御します。

**ハイライト／ミッドトーン／シャドウの色相角度** ハイライト、ミッドトーンまたはシャドウの色相角度を制御します。初期設定値は 0 です。負の値はカラーホイールを左に回転すること、正の値はカラーホイールを右に回転することと同じです。

**ハイライト／ミッドトーン／シャドウのバランスの強さ** 「バランス角度」での指定に従って、カラーバランス補正の量を制御します。調整は、ハイライト、ミッドトーンおよびシャドウに適用されます。

**ハイライト／ミッドトーン／シャドウのバランスゲイン** 明るいピクセルが暗いピクセルよりも強く変化するように、乗算によって明るさの値を調整します。調整は、ハイライト、ミッドトーンおよびシャドウに適用されます。

**ハイライト／ミッドトーン／シャドウのバランス角度** ハイライト、ミッドトーンまたはシャドウの色相変換を制御します。

**ハイライト／ミッドトーン／シャドウの彩度** ハイライト、ミッドトーンまたはシャドウの色の彩度を調整します。初期設定値の 100 では、色は変わりません。100 未満の値にすると彩度が下がり、0 では色は完全に削除されます。100 を超える値に設定すると、彩度が高くなります。

**自動黒レベル** 最も暗いレベルが 7.5 IRE を超えるように、クリップの黒レベルを引き上げます。シャドウの一部がクリップされて、中間的なピクセル値が比例配分されます。自動黒レベルを使用すると、結果として、画像のシャドウが明るくなります。

**自動コントラスト** 自動黒レベルと自動白レベルを、両方とも同時に適用します。この操作によって、ハイライトは暗く、シャドウは明るくなります。

**自動白レベル** 最も明るいレベルが 100 IRE を超えないように、クリップ内の白レベルを引き下げます。ハイライトの一部がクリップされて、中間的なピクセル値が比例配分されます。自動白レベルを使用すると、結果として、画像のハイライトが暗くなります。

**黒レベル、グレーレベル、白レベル** スポイトツールを使用して、画像内またはデスクトップ上の任意の場所のターゲットカラーをサンプリングして、最も暗いシャドウ、中間のグレー、最も明るいハイライトのレベルを設定します。また、色見本をクリックしてカラーピッカーを開き、ピッカーで色を選択しても、画像内で黒、中間のグレーおよび白を定義できます。

**入力レベル** 外側の 2 つの入力レベルスライダは、ブラックポイントとホワイトポイントを出力スライダの設定にマップします。中央の入力スライダは、画像のガンマを調整します。ハイライトとシャドウを大幅に変更せずに、ミッドトーンの値を移動させて、グレートーンの中間範囲の明度値を変更します。

**出力レベル** ブラックポイントおよびホワイトポイント入力レベルスライダを指定した値にマップします。初期設定では、出力スライダは、レベル 0 (シャドウは完全に黒) と、レベル 255 (ハイライトは完全に白) に設定されています。したがって、出力スライダが初期設定位置のままの場合、ブラックポイント入力スライダを移動するとシャドウ値はレベル 0 にマップされ、ホワイトポイント入力スライダを移動するとハイライト値はレベル 255 にマップされます。残りのレベルは、レベル 0 からレベル 255 の間で配置されます。この配置によって画像の階調範囲を拡大され、結果として画像の全体的なコントラストが強くなります。

**入力黒レベル、入力グレーレベル、入力白レベル** ハイライト、ミッドトーンまたはシャドウのブラックポイント、ミッドトーンおよびホワイトポイント入力レベルを調整します。

**出力黒レベル、出力白レベル** ハイライト、ミッドトーンまたはシャドウの入力黒レベルおよび入力白レベルのマップされた出力レベルを調整します。

**二次カラー補正** エフェクトによって補正する色の範囲を指定します。色相、彩度および輝度によって色を定義することができます。右向きの三角形をクリックして、コントロールを表示します。

**注意：**出力メニューから「マスク」を選択すると、カラー範囲を定義したときに選択した画像の領域を表示することができます。

**中心** 指定している範囲の中心に位置するカラーを定義します。スポットツールを選択し、画面上の任意の場所をクリックして色を選択すると、その色が色見本に表示されます。+ の付いたスポットツールで色の範囲を拡大し、- の付いたスポットツールで色の範囲から除外します。また、色見本をクリックしてカラーピッカーを開き、中心とするカラーを選択することもできます。

**色相、彩度および輝度** 色相、彩度または輝度によって補正する色の範囲を指定します。オプション名の横にある右向きの三角形をクリックして、しきい値および柔らかさ (ぼかし) コントロールを表示し、色相、彩度または輝度の範囲を定義します。

**柔らかく** 指定した領域の境界を拡散させ、元の画像とのブレンド度合いを強めます。値を大きくすると、柔らかさが増します。

**エッジを細く** 指定した領域をよりシャープにします。補正効果がより顕著になります。値を大きくすると、指定した領域のエッジの鮮明度が増します。

**制限範囲の反転** 「二次カラー補正」設定で指定した色範囲を除く、すべての色を補正します。

## 関連項目

249 ページの「カラー補正エフェクトを適用するには」

247 ページの「色とルミナンスの調整」

## ビデオリミッタエフェクト

ビデオリミッタエフェクトでは、定義したパラメータ内に収まるようにクリップのルミナンスと色を制限することができます。このエフェクトは、ビデオ信号を放映規定内に収めた上で、可能な限りビデオの色とルミナンスを維持する場合に役立ちます。

**分割表示** 画面の左または上の部分に補正した状態を、右または下の部分に補正前の状態を表示します。

**レイアウト** 分割表示で、画像を左右（水平方向）または上下（垂直方向）のどちらに並べるかを決定します。

**分割比** 補正した画像を表示するビューのサイズを調整します。初期設定値は 50 % です。

**減少軸** 輝度（ルミナンス）、カラー（クロマ）、カラーとルミナンス（クロマとルミナンス）、またはビデオ信号全体（スマートリミット）の範囲を定義する制限を設定できます。使用できる最小および最大コントロールは、選択する「減少軸」オプションによって異なります。

**最小ルミナンス** 画像の最も暗いレベルを指定します。

**最大ルミナンス** 画像の最も明るいレベルを指定します。

**最小クロマ** 画像の色の最も低い彩度を指定します。

**最大クロマ** 画像の色の最も高い彩度を指定します。

**最小信号** 輝度と彩度の両方を含む、最小ビデオ信号を指定します。

**最大信号** 輝度と彩度の両方を含む、最大ビデオ信号を指定します。

**減少方法** 特定の階調範囲を圧縮して重要な階調範囲の詳細を保存したり（「ハイライト圧縮」、「ミッドトーン圧縮」、「シャドウ圧縮」、「ハイライトとシャドウ圧縮」）、すべての階調範囲を圧縮したり（「すべて圧縮」）することができます。初期設定は「すべて圧縮」です。

**階調範囲の定義** クリップ内のシャドウ、ミッドトーンおよびハイライトの階調範囲を定義します。正方形のスライダをドラッグしてしきい値を調整します。三角形のスライダをドラッグして柔らかさ（ぼかし）の量を調整します。

**シャドウのしきい値、シャドウの柔らかさ、ハイライトのしきい値、ハイライトの柔らかさ** クリップのシャドウ、ミッドトーンおよびハイライトのしきい値と柔らかさを決定します。値を入力するか、オプション名の横にある右向きの三角形をクリックしてスライダをドラッグします。

## 関連項目

247 ページの「色とルミナンスの調整」

## ディストーションエフェクト

### ペンドエフェクト

ペンドエフェクトは、クリップ上の垂直方向と水平方向に波のような揺れを付加してクリップに歪みを加えます。このエフェクトではサイズと波長が異なるさまざまな波形を作成することができます。

ペンドエフェクトには以下の設定があります。

**方向** 波の方向を指定します。

- **イン** クリップの中心に向かって揺れが伝わります。
- **アウト** クリップの中心から外に向かって揺れが伝わります。

**波形** 波の形を指定します。サイン、円形、三角、矩形の中から選択します。

**強さ** 波の高さを指定します。

**レート** 波長を指定します。垂直方向または水平方向だけの波を作成する場合は、波を作成しない方向のレートスライダを左端まで移動します。

**幅** 波の幅を指定します。

## コーナーピンエフェクト

コーナーピンエフェクトは、クリップの4隅位置を変更することで画像を変形させます。このエフェクトは、画像を伸縮したり、歪曲したり、ねじる場合や、クリップの境界を軸とする遠近や動きを表現する場合に使用します。

**注意：**コーナーピンエフェクトのプロパティは、エフェクトコントロールパネルのコーナーピンのとなりのトランスマウントアイコン  をクリックして、プログラムモニタで直接操作できます。4つのコーナーハンドルのいずれかをドラッグして、プロパティを調整します。



コーナーピンエフェクト：元の画像（左）、コーナーを移動（中央）、最終的な画像（右）

## レンズディストーションエフェクト

レンズディストーションエフェクトは、クリップに歪んだレンズを通して見るような効果を付加します。

レンズディストーションエフェクトには以下の設定があります。

**曲率** レンズの曲率を変更します。画像を凹面にするには負の値を指定し、凸面にするには正の値を指定します。

**垂直方向にずらす、水平方向にずらす** レンズの焦点をずらし、画像をたわませて、レンズの曲面に合わせて流れしていくような効果を出します。設定を極端に大きくまたは小さくすると、画像がレンズ曲面に沿って丸くなります。

**垂直プリズム FX、水平プリズム FX** 「垂直方向にずらす」と「水平方向にずらす」に似ていますが、値を極端に大きくまたは小さくしても画像がレンズに沿って丸くなることはありません。

**塗りのカラー** 背景色を指定します。

**アルファチャンネルの塗り** 背景が透明になり、下にあるトラックが見えるようになります。エフェクトコントロールパネルで、「設定」をクリックしてこのオプションを表示します。

## ズームエフェクト

ズームエフェクトは、クリップ内の選択領域を拡大表示します。画像の一部に虫めがねをかざしたように見せたり、解像度を保ちながらイメージ全体を 100 % 以上に拡大したりできます。



ズームエフェクト：元の画像（左）、ズームエフェクトの適用例（中央、右）

ズームエフェクトでは、以下のコントロールを調整します。

**シェイプ** ズームする領域のシェイプを指定します。

**中心** ズームする領域の中心を指定します。

**拡大率** 選択した領域のズームの割合（%）を指定します。この値は、拡大率を表します。

**リンク** 「サイズ」、「拡大率」および「ぼかし」の値がどのような比率で連動して変化するかを指定します。「リンク」を「なし」以外に設定すると、「レイヤーのサイズを変更」が無効になります。

- **なし** 「サイズ」、「拡大率」および「ぼかし」の各コントロールは個別に動作します。

- **サイズを拡大率に比例** ズームする領域のサイズを、拡大率に比例して増減させます。

- **サイズとぼかしを拡大率に比例** ズームする領域のサイズとエッジのぼかしを、拡大率に比例して増減させます。

**サイズ** ズームする領域のサイズをピクセル単位で指定します（サイズを元のクリップよりも大きく設定すると、中心の位置によっては、ズームする領域がプログラムモニタのフレームの外まで広がる場合があります。ただし、画像の解像度は維持されます）。

**ぼかし** ズームする領域のエッジに適用するぼかしの量をピクセル単位で指定します。値を大きくすると、ズームする領域のエッジが後ろのクリップとブレンドされ、柔らかくなります（ぼかされます）。値を小さくすると、ズームする領域のエッジがシャープになります。

**不透明度** ズームする領域の透明度を指定します。タイムラインウィンドウでのエフェクトレイヤーの不透明度の値は、このコントロールの 100 % の設定に対応します。

**スケール** 画像のズームに使用するスケールのタイプを指定します。

- **通常** 標準スケールを使用します。この指定では、イメージのシャープネスが維持されますが、値を大きくするとエッジにぼかしがかかります。

- **ソフト** スプラインアルゴリズムを使用します。イメージの拡大率が 100 % を超える場合に「ソフト」を使用すると、エッジのピクセル化が少なく、画質が保たれます。「ソフト」は、拡大率が大きい場合に適しています。

- **拡散** イメージが拡大されると、拡散（ノイズ）を生成します。

**描画モード** ズームする領域と元のクリップのブレンドに使用する描画モードを指定します。「なし」オプションを指定すると、ズームする領域以外は透明になります。

**レイヤーのサイズを変更** 「レイヤーのサイズを変更」を選択した場合は、ズームする領域が元のクリップの境界をはみ出しても、プログラムモニタの境界までクリップが拡大します。「レイヤーのサイズを変更」を選択していない場合は、元のクリップの境界からはみ出した領域は、クリップの境界でクロップされます。

## ミラーエフェクト

ミラーエフェクトは、画像を 1 本の直線に沿って分割し、一方の画像の鏡像を反対側に映します。反射角度によって、反射元となる側と映る位置が決まります。直線と反射角度は時間に応じて変化させることができます。

ミラーエフェクトには以下の設定があります。

**反射の中心** 直線の位置を指定します。ボックスをクリックして、画像内で直線を配置する位置まで十字をドラッグします。

**反射角度** 反射の角度を指定します。この値によって、クリップ上で鏡像が映る位置が決まります。0 度 → 定すると、左側が反射元となり、左側の鏡像が右側に映ります。180 度 → 定すると、右側が反射元となり、右側の鏡像が左側に映り

ます。90 福 w 定すると、上側が反射元となり、上側の鏡像が下側に映ります。270 福 w 定すると、下側が反射元となり、下側の鏡像が上側に映ります。

**注意：**ミラーエフェクトは、プログラムモニタで直接操作できます。操作するには、トランスマーフィングアイコン  をクリックして、調整ハンドルをドラッグします。

## オフセットエフェクト

オフセットエフェクトは、クリップ内で画像をパンします。画像の片側から押し出されたビジュアル情報が、反対側に表示されます。最高画質の場合、オフセットはサブピクセル精度で実行されます。

**中央をシフト** 元の画像の中心点を新しく指定します。

**元の画像とブレンド** オフセット画像と元の画像をブレンドする量を指定します。



オフセットエフェクト：元の画像（左）、オフセットエフェクトの適用例（中央、右）

## 極座標エフェクト

極座標エフェクトは、クリップ内の各ピクセルを x,y 座標系から極座標系の対応する位置に、または極座標系から x,y 座標系に移動して、クリップを変形します。このエフェクトを使用すると、思いもつかないような結果を得ることができます。変形は、画像と選択するコントロールによって大きく異なります。標準の x,y 座標系では、原点からの水平方向の距離（x 座標値）と垂直方向の距離（y 座標値）を使用して点を指定します。極座標系では、原点からの距離と、x 軸との角度を使用して点を指定します。

極座標エフェクトには以下の設定があります。

**補間** 変形の程度を指定します。0 % を指定すると、変形されません。

**四角形から極線へ** 各ピクセルの x,y 座標値を極座標値に置き換えた位置にピクセルを移動します。例えば、x,y 座標値 2,3 は、原点からの距離が 2 で角度が 3 度の極座標値になります。横線は円になり、縦線は放射状の線になります。

**極線から四角形へ** 各ピクセルの極座標値を標準の x,y 座標値に置き換えた位置にピクセルを移動します。例えば、原点からの距離が 10、角度が 45 福 A 極座標値は、x,y 座標値 10,45 になります。

**注意：**「四角形から極線へ」設定と「極線から四角形へ」設定は、変換の種類ポップアップメニューから選択します。

## 波紋エフェクト

波紋エフェクトは、池の水面にできる波紋のようなパターンをクリップ上に作成します。波紋パターンの形、強さ、方向および塗りのカラーを調整することができます。

## 球面エフェクト

球面エフェクトは、クリップで球面を包み込む効果を出し、オブジェクトやテキストを 3 次元に見せます。このエフェクトには、球のサイズを調整するためのオプションがあります。

## トランスマーフィングエフェクト

トランスマーフィングエフェクトは、クリップに 2 次元の幾何学的な変形を加えます。トランスマーフィングエフェクトは、任意の軸に沿ってクリップを歪曲させる場合に使用します。クリップの基本エフェクトの代わりにトランスマーフィングエフェクトを適用すると、ほかの標準エフェクトがレンダリングされる前にアンカーポイント、位置、スケールまたは不透明度の設定をレンダリングすることができます。

トランスマスクエフェクトには以下の設定があります。

**アンカーポイント** 画像を拡大、縮小または歪曲する基準点を x,y 座標で指定します。

**位置** クリップの中心（アンカーポイント）の位置を x,y 座標で指定します。

**スケールの高さ** 高さの拡大・縮小率をソースクリップの高さに対する比率としてパーセント単位で指定します。

**スケールの幅** 幅の拡大・縮小率をソースクリップの幅に対する割合としてパーセント単位で指定します。

**同一スケール** 高さと幅の比率を保って拡大または縮小します。

**歪曲** 歪曲の程度を指定します。

**歪曲軸** 歪曲の基準にする軸を指定します。「歪曲」が 0 の場合、軸を変更しても変化はありません。

**回転** クリップが回転する角度を指定します。

**不透明度** 画像の透明度をパーセント単位で指定します。

**注意：**Adobe After Effects のトランスマスクエフェクトには「シャッター角度」コントロールと「コンポジションのシャッター角度を使用」オプションもありますが、これらのコントロールは Adobe After Effects でのみ機能します。

## タービュレントディスプレイスエフェクト

タービュレントディスプレイスエフェクトは、フラクタルノイズを使用して、画像が波立っているような効果を加えます。このエフェクトは、クリップに歪んだモーション効果を追加したい場合に便利です。例えば、水の流れ、ゆがんで映る鏡、風になびく旗などを作成できます。



タービュレントディスプレイスエフェクト：元の画像（左）、タービュレントディスプレイスエフェクトの適用例（中央、右）

タービュレントディスプレイスエフェクトでは、以下のコントロールを調整します。

**変形** 使用する乱流の種類を指定します。「タービュレント」、「バルジ」および「ツイスト」では、画像が異なる方向にワープします。「タービュレントスマーザー」、「バルジスマーザー」および「ツイストスマーザー」では、それぞれ「タービュレント」、「バルジ」および「ツイスト」と同じ処理が行われますが、スマーザーオプションではワープが滑らかになりますので、レンダリングにかかる時間が長くなる場合があります。「垂直方向」は、画像を垂直方向だけにワープさせます。「水平方向」は、画像を水平方向だけにワープさせます。「両方向」は、画像を垂直方向と水平方向の両方にワープさせます。

- **タービュレント／バルジ／ツイスト** 画像を異なる方向にワープさせます。
- **タービュレントスマーザー／バルジスマーザー／ツイストスマーザー** それぞれ「タービュレント」、「バルジ」および「ツイスト」と同じ処理が行われますが、スマーザーオプションではワープが滑らかになりますので、レンダリングにかかる時間が長くなる場合があります。
- **垂直方向／水平方向** 画像を垂直方向だけまたは水平方向だけにワープさせます。
- **両方向** 画像を垂直方向と水平方向の両方にワープさせます。

**量** クリップでの置き換えの量を指定します。値が大きいほど、クリップのゆがみが大きくなります。

**サイズ** クリップ内で置き換える（ゆがませる）領域のサイズ（半径）を指定します。値が大きいほど、ゆがむ領域が大きくなります。

**オフセット** プログラムモニタ内にフラクタルシェイプのどの部分を含めるかを指定し、クリップの歪みかたを変更します。使用されるフラクタルシェイプは方向やサイズに制限がないので、プログラムモニタに表示されるのは、常にフラクタル全体の一部でしかありません。プログラムモニタを固定した表示領域とすると、「オフセット」コントロールを使用し

て、表示されているフラクタルの位置を調整して、別の部分を表示することができます。その結果、クリップの歪み方が変わります。

**複雑度** 亂流の詳細レベルを指定します。「複雑度」の値を大きくすると、置き換え用のパターンが詳細になります。値が小さいほど、ゆがみは滑らかになります。

**展開** 亂流の経時変化を指定します。展開値は時間の経過に従って変化し、ループはしません。画像は、展開するたびに変化します。このオプションに値 0 を設定したときの画像は、1 の場合と異なり、1 を設定したときの画像は、2 の場合と異なります。展開の状態は、新しい値ごとに無限に進行します。展開の設定を元の状態に戻す（シームレスなループを作成するときに必要）には、展開のオプションで「サイクル展開」を使用します。

「展開」のキーフレームを設定すると、キーフレームによって乱流が展開する量を決定できます。キーフレーム間の循環回数が多いほど、乱流の変化の速度が速くなります。値が大きすぎると、滑らかに補間されず、フラッシュのように切り替わる結果になる可能性があります。

**展開のオプション** 展開の値をレンダリングする方法を指定します。このコントロールのオプションは以下のとおりです。

- サイクル展開** 設定した時間でループする展開のサイクルを作成します。「サイクル展開」は展開の状態を開始点に戻し、滑らかな流れでループするアニメーションを作成します。同じ値で開始および終了する展開のキーフレームをコピー＆ペーストしても、滑らかに変化するサイクルは作成されずに、アニメーションが繰り返されます。
- サイクル（周期）** フラクタルノイズのサイクルが反復する前に繰り返す、展開設定の循環の数を指定します。展開のキーフレーム間の時間によって、展開サイクルのタイミングまたは速度が決まります。値が大きいほど、レンダリング時間が長くなります。「サイクル（周期）」コントロールは、フラクタルの状態にだけ影響し、スケールや位置などやその他のコントロールには影響しません。例えば、2 つのフラクタルの状態が同じでも、異なるサイズまたはオフセットの設定で表示した場合、同じ表示にはなりません。
- ランダムシード** 亂流を生成する個別の乱数を指定します。ランダムシードの値をアニメートすると、同じフラクタルのタイプの中で、1 つのフラクタルシェイプから、別のフラクタルへ、フラッシュのように切り替わります。乱流を滑らかに変化させるには、「展開」コントロールを使用します。

**押さえる** イメージのエッジを固定する方法を指定します。「なし」を選択すると、クリップエッジが固定されません。「すべてのエッジを押さえる」、「水平エッジを押さえる」および「垂直エッジを押さえる」では、対応するクリップエッジ上の乱流効果が最小限になります。「すべてのエッジをロック」オプションではクリップのエッジが固定されるので、乱流は影響しません。

**レイヤーのサイズを変更** ゆがみが適用された結果、画像がクリップの境界を越えてしまうことを許可します。

**最高画質でのアンチエイリアス** 置き換えパターンのアンチエイリアスのレベルを指定します。

## 回転エフェクト

回転エフェクトは、中心を基準にクリップを回転させます。画像は中心に近いほど大きく回転します。

## 波形ワープエフェクト

波形ワープエフェクトは、画像上に波が移動するような効果を生成します。矩形波、円形波、サイン波など、さまざまな波形を作成できます。波形ワープエフェクトは、指定した時間範囲の間、キーフレームなしで自動的に一定速度でアニメートします。異なる速度でアニメートするには、キーフレームを設定する必要があります。

**波形の種類** 波の形を指定します。

**波紋の高さ** 波の高さを指定します。並みが高くなるほど、ディストーションが大きくなります。

**波形（幅）** 波形のピーク間の距離をピクセル単位で指定します。値が小さいほど、波は多くなります。

**方向** 波が画像を移動する方向を指定します。例えば、値を 90 度にすると、波が左から右に移動します。180 度では、波が上から下に移動し、225 度では、右上から左下に斜めに移動します。

**波紋速度** 波が移動する速度（サイクル / 秒）を設定します。波形の速度を指定すると、波紋は特定の時間範囲にわたって一定速度で自動的にアニメートされます。速度値をクリックし、負の値か、5 より大きい値を指定します。負の値を指定すると波の方向が反転し、0 を指定すると動きが生じません。時間の経過に応じて波形の速度を変えるには、このコントロールに 0 を設定し、クリップのフェーズプロパティに対してキーフレームを設定します。

**押さえる** 波形から除外する画像の領域を指定します。例えば、「すべてのエッジ」を選択した場合、波形はイメージのエッジを越えて移動しません。

**フェーズ** 波形上で波の周期の開始点を指定します。例えば、初期設定値の 0 度では、下りスロープの中間点で波が起こります。90 度の場合は谷の最低点で、180 度の場合は上りスロープの中間点で波が起こります。

**アンチエイリアス** 画像に対して実行するアンチエイリアスの量（エッジスマージング）を設定します。多くの場合、設定値を低めにすると満足のいく結果が得られます。設定値が高いと、レンダリングにかかる時間が大幅に長くなる可能性があります。

## GPU エフェクト

### ページカールエフェクト

ページカールエフェクトを使用すると、ページがゆっくりとめくれるようにシミュレートできます。「ページ」がめくれるときに、画像の裏側がカールの裏面にマッピングされて見えます。実際には、裏側の画像は正面画像の鏡像になります。このエフェクトは、高品質なテクスチャページのピールエフェクトを使用して、下にあるフレームを表示するトランジションとして使用できます。ページカールエフェクトには、波紋（円形）エフェクトのコントロールと同じように機能するコントロールがあります。

さらに、ページカールエフェクトには、波紋（円形）エフェクトにはない以下のコントロールもあります。)

**カールする角度** カールを開始する画像の端を指定します。

**カールする量** カールを広げる範囲を指定します。

### 関連項目

294 ページの「波紋（円形）エフェクト」

### 屈折エフェクト

波紋を作成して、画像の表面に屈折効果を付加します。流れる水面のすぐ下にオブジェクトがある場合や、すりガラスなどの屈折物を通して見た場合など、オブジェクトが屈折する様子をシミュレートできます。

屈折エフェクトには以下の設定があります。

**波紋の量** 波紋のサイズを指定します。このプロパティをアニメートすることで、流れる水のエフェクトを作成できます。

**屈折率** 薄い部分から濃い部分を通過するときの光の速度の比率を指定します。

**パンプ** 表面の粒子感を指定します。

**高さ** 画像の上に配置する面の深さを指定します。例えば、深海のオブジェクトをシミュレートする場合は、この値を調整することで水深を表現できます。

### 波紋（円形）エフェクト

波紋（円形）エフェクトを使用すると、水面にできる同心円の波紋のようなエフェクトを作成できます。

波紋（円形）エフェクトには以下の設定があります。

**X 回転、Y 回転** 指定したデカルト軸での回転角度を指定します。

**波紋の中心** 波紋の中心の X 座標と Y 座標を指定します。このパラメータは、モニタウィンドウで直接変更することもできます。

**波紋の量** 波紋のサイズを指定します。

**キーライトの角度 A、キーライトの角度 B** 極座標の光源の位置を角度で指定します。角度 A は Z 軸に対応し、角度 B は XY 面になります。

**ライトの距離** 光源と波紋面の中心との距離を指定します。

**バンプ** 波紋面に与える乱れの量を指定します。このオプションを調整すると、選択した値に応じて、波紋面に縞模様やでこぼこした感じを与えることができます。

**光沢** 波紋面の光沢を指定します。

**ノイズ** 波紋面の粒子感や粗さを指定します。

## イメージコントロールエフェクト

### モノクロエフェクト

モノクロエフェクトは、クリップのすべての色をグレースケールに変換します。変換された色はそれぞれ階調の異なるグレーで表されます。このエフェクトにはキーフレームを使用できません。

### 色を変更エフェクト

色の色相、彩度および明度を調整します。基本色の値と類似色の値を指定することによって、範囲を選択します。類似色は、RGB、色相またはクロマのいずれかの方法を使用して抽出されます。

色を変更エフェクトでは、以下のコントロールを調整します。

**表示** プログラムモニタに何を表示するかを指定します。「レイヤー補正」では、色を変更エフェクトの結果が表示されます。「カラー補正マスク」では、変更される領域が表示されます。カラー補正マスクの白い部分は変換量が大きく、黒い部分は小さいことを表します。

**色相トランスフォーム** 選択した色の色相の調整量を角度で指定します。

**明度トランスフォーム** 選択した色の明度の増減量を指定します。正の値を指定すると選択した領域が明るくなり、負の値では領域が暗くなります。

**彩度トランスフォーム** 選択した色の彩度の増減量を指定します。正の値を指定すると選択した領域の彩度が増加し（純色に近くなり）、負の値では選択した領域の彩度が減少し（グレーに近くなり）ます。

**カラーの変更** 変更する色を指定します。「許容量一致」と「ソフト一致」は、この色をカラー補正マスク作成の対象として使用します。

**許容量一致** カラー補正が行われる前の色の一一致度を指定します。小さい値を設定すると、変更色に類似した色だけがカラー補正マスクに追加されます。大きい値を設定すると、画像の多くの部分がカラー補正マスクに追加されます。

**ソフト一致** カラー補正の柔らかさを指定します。このコントロールは、カラー補正マスクを幾何学的に柔らかくするとは限りませんが、基本色に類似する領域のカラー補正の厳密さに影響します。

**カラーを一致させる** 2つの色の類似性を判断する基準を指定します。

- RGB 使用** 赤、緑、青の要素が基準となります。
- 色相使用** 色相を基準として色が照合されます。例えば、明るい赤、薄いピンク、ワインレッドは、類似する色相値を持ちます（色相は赤ですが、彩度と明度の値が異なります）。
- クロマ使用** 2つのクロマ要素を使用して類似性を判断し、明るさは無視します。したがって、クロママッチは彩度と色相の違いを重視し、明度の違いは重視しません。

**カラー補正マスク反転** 影響を受ける色を決定するマスクを反転します。このオプションが選択されている場合、カラーの変更および一致させるコントロールを使用して選択した色を除き、すべての色が補正されます。

### 他のカラーへ変更エフェクト

他のカラーへ変更エフェクトでは、画像内で選択した色が、色相、明度および彩度（HLS）の値に基づいて、別の色に変更されます。色の変更は、別の色への変換または補間によって行います。このエフェクトは、1つの選択した色を別の色に変更し、画像内のほかの色は変更しないときに便利です。

他のカラーへ変更エフェクトには、色を変更エフェクトにはない柔軟性とオプションがあります。オプションには、色を厳密に一致させるための色相、明度および彩度の許容量スライダ、および変更後の色のRGB値を選択できる機能があります。



他のカラーへ変更エフェクト：元の画像（左）、惑星の彩度を削除した例（中央）、惑星の緑色の光を黄色に変更した例（右）

他のカラーへ変更エフェクトでは、以下のコントロールを調整します。

**変更するカラー** 変更する色を指定します。ここで選択する色によって、色が変更されるピクセルが決まります。

**変更後のカラー** 変更後の色を指定します。ここで選択する色によって、選択されたピクセルの変更後の色が決まります。

**変更するチャンネル** 対象となる HLS チャンネルを指定します。

- **色相** 色相だけが変更され、明度と彩度は変更されません。
- **色相&明度** 色相と明度だけが変更され、彩度は変更されません。
- **色相&彩度** 色相と彩度だけが変更され、明度は変更されません。
- **色相、明度&彩度** すべてのチャンネルに影響します。

**変更オプション** 色を変更する方法を指定します。

- **カラーに設定** 対象ピクセルを直接「変更後のカラー」に変更します。
- **カラーに変換** HLS 補間を使用して、「変更後のカラー」に近づくように対象ピクセルの値を変換します。変換の程度は、「変更後のカラー」と「変更するカラー」の差、さらに「許容量」の値によっても異なります。

**許容量** 「他のカラーへ変更」の対象となるピクセルの範囲を指定します。このコントロールを開くと、色相、明度および彩度に別個のスライダが表示されます。「許容量」の値を大きくすると類似と見なされる値の範囲が広くなり、小さくすると類似と見なされる値の範囲が狭くなります。

**注意：**色を変更する対象のピクセルを詳細に確認するには、「補正マットを表示」オプションを使用します。

**ソフトの度合い** 選択した変更対象領域のエッジの滑らかさを指定します。値が大きいほど、色を変更する領域と変更しない領域の間の変化がより滑らかで、シームレスになります。

**補正マットを表示** 色の値のグレースケールマスクを表示するかどうかを指定します。白い領域が、色が変更されるピクセルを示します。黒い領域は、色が変更されません。グレーの領域は、色が少し変更されます。

**注意：**色の変更をアニメートするには、変更する色を選択してから、「変更後のカラー」用のキーフレームを設定します。

## カラーバランス (HLS) エフェクト

カラーバランス (HLS) エフェクトは、画像の色相、輝度および彩度を変更します。

カラーバランス (HLS) エフェクトには以下の設定があります。

**色相** 画像全体の色合いを指定します。

**明度** 画像全体の明るさを指定します。

**彩度** 画像の色の彩度を調整します。初期設定値の 0 では、色は変わりません。負の値を指定すると彩度は下がり、-100 ではクリップをグレースケールに変換します。0 を超える値に設定すると、彩度が高くなります。

## カラーバランス (RGB) エフェクト

カラーバランス (RGB) エフェクトは、RGB レベルを調整して、クリップの色を変更します。赤、緑、青のスライダをドラッグして、各色のレベルを調整します。

## カラーマッチエフェクト

カラーマッチエフェクトでは、色相、彩度、輝度を調整して、1つのソースクリップの色と別のクリップの色を統一することができます。各サンプルのカラーピッカーを使用して、基準とする色のシャドウ、ミッドトーン、ハイライトをサンプリングします。各ターゲットのカラーピッckerを使用して、調整する色のシャドウ、ミッドトーン、ハイライトをサンプリングします。

カラーマッチエフェクトには以下の設定があります。

**方法** 色を調整する方法として、「HSL」、「RGB」または「トーンカーブ」を選択します。

### 関連項目

259 ページの「2つのシーン間で色を一致させるには」

## カラー オフセットエフェクト

カラー オフセットエフェクトは、赤、緑、青の各チャンネルのピクセルを、指定された方向に、指定された分量だけシフトします。このエフェクトは、3D 立体めがね（赤いレンズ 1 枚と青いレンズ 1 枚）をかけて鑑賞する 3 次元のクリップを作成する場合や、色付きのゴースト効果を作成する場合に使用します。

 遠ざかる画像を表現するには、赤チャンネルを少しだけ左にシフトします。近づいてくる画像を表現するには、赤チャンネルを少しだけ右にシフトします。

## カラーパスエフェクト

カラーパスエフェクトは、指定された 1 色を除き、クリップをグレースケールに変換します。カラーパスエフェクトは、クリップの特定の領域を目立たせる場合に使用します。例えば、バスケットボールの試合のクリップでボールの色だけを残し、ほかの色がグレースケールになるように指定できます。ただし、カラーパスエフェクトで区別できるのは色だけであり、クリップ内のオブジェクトを区別することはできません。

### 関連項目

262 ページの「カラー パスを使用して 1 つの色を区別するには」

## カラー置き換えエフェクト

カラー置き換えエフェクトは、階調を維持しながら、選択された色の領域をすべて別の色に置き換えます。画像内のオブジェクトの色を選択し、コントロールを調整して別の色に置き換えることで、オブジェクトの色を変更することができます。

### 関連項目

260 ページの「色を置き換えるには」

## 平均化（イコライズ）エフェクト

平均化（イコライズ）エフェクトは、画像のピクセル値を変更して、輝度またはカラー成分を均一に分散します。このエフェクトは、Adobe Photoshop の「平均化（イコライズ）」コマンドと同様に機能します。平均化は、RGB 値または輝度成分のどちらかを使用して実行されます。アルファ値が 0 のピクセル（完全に透明）は認識されないので、マスクされたクリップはマスクエリアに基づいて平均化されます。クリップの画質設定は、平均化には影響を与えません。

**イコライザー** 平均化の方法を指定します。

- **RGB** 赤、緑および青の成分を基準にして画像が平均化されます。
- **明度** 各ピクセルの輝度を基準にして平均化されます。
- **Photoshop スタイル** 画像のピクセルの輝度値を分散し直して平均化し、画像が輝度レベルの範囲全体で均一に表現されるようにします。

**イコライザー量** 輝度値の再分散量を指定します。100 % の場合、ピクセル値ができるだけ均一に拡散され、低いパーセンテージの場合は、再分散されるピクセル値が減少します。

## ガンマ補正エフェクト

ガンマ補正エフェクトは、シャドウやハイライトを大きく変えずにクリップを明るくまたは暗くします。このエフェクトで変更されるのはミッドトーン（中間階調）の明度レベルであって、暗い領域と明るい領域は変更されません。ガンマの初期設定値は 1.0 です。ガンマ補正設定ダイアログボックスで、0.1 ~ 2.8 の範囲内でガンマを調整することができます。

## PS 不定マップエフェクト

PS 不定マップエフェクトは、Photoshop 不定マップファイルをクリップに適用します。不定マップは画像の輝度レベルを調整し、指定した輝度の範囲を明るいトーンまたは暗いトーンにリマップします。Photoshop のトーンカーブダイアログボックスから、画像全体または個別のチャンネルに対するマップ設定ファイルを作成できます。

**注意：**PS 不定マップエフェクトは、After Effects の以前のバージョンで不定マップエフェクトを使用して作成されたファイルとの互換性を保持するためのものです。上記の場合以外は、カーブエフェクトを使用してください。

指定した不定マップは、Adobe Premiere Pro に読み込まれると、クリップに、またはクリップの一部のチャンネルに適用されます。適用対象は、作成方法に応じて決まります。不定マップを選択していない場合、デフォルトマップ（輝度の線形分布）がレイヤーに適用されます。

PS 不定マップエフェクトでは、以下のコントロールを調整します。

**フェーズ** 不定マップを循環します。フェーズを増やすと、（トーンカーブダイアログボックスで表示されるように）不定マップが右にシフトします。フェーズを減らすとマップが左にシフトします。

**フェーズマップをアルファに適用** 指定したマップとフェーズをクリップのアルファチャンネルに適用します。指定したマップにアルファチャンネルが含まれていない場合、アルファチャンネルのデフォルトマップ（輝度の線形分布）が使用されます。

### Photoshop 不定マップを適用するには

- 1 PS 不定マップエフェクトをシーケンスのクリップに適用します。
- 2 エフェクトコントロールパネルで、設定アイコン  をクリックし、ファイルを開くダイアログボックスで不定マップファイルを選択して、「開く」をクリックします。  
.acv ファイルを PS 不定マップエフェクトに読み込むことはできませんが、これらのファイルを Adobe Photoshop で変換して、トーンカーブエフェクトと互換性のあるファイルを作成することはできます。

### PS 不定マップエフェクト用に.acv ファイルを変換するには

- 1 Photoshop のトーンカーブダイアログボックスで、.acv ファイルを読み込みます。
- 2 鉛筆ツールをクリックして、ファイルを .amp ファイルとして保存します。

## 色合いエフェクト

色合いエフェクトは、画像のカラー情報を変更します。各ピクセルのルミナンスの値が「黒をマップ」と「白をマップ」で指定した 2 色間の合成値となります。「黒をマップ」と「白をマップ」では、暗いピクセルと明るいピクセルに対してマップする色を指定します。中間のピクセルにはマップする 2 色の中間の合成値が割り当てられます。「色合いの量」にエフェクトの強さを指定します。

## キーイングエフェクト

### アルファチャンネルキー効果

アルファチャンネルキー効果は、基本効果の初期設定のレンダリング順序を変更する必要がある場合に、不透明度効果の代わりに使用します。複数の透明度レベルを作成するには、不透明度のパーセント値を変更します。

次のアルファチャンネルエフェクトの設定を使用して、クリップのアルファチャンネルの処理方法を指定することができます。

**アルファを無視** クリップのアルファチャンネルを無視します。

**アルファを反転** クリップの透明部分と不透明部分を反転します。

### ブルースクリーンキー効果

ブルースクリーンキー効果は、画像内で標準のブルースクリーンに近い値を持つすべてのピクセルをキーアウトして透明にします。

#### 関連項目

340 ページの「ブルースクリーンキーおよびグリーンスクリーンキー」

### クロマキー効果

クロマキー効果は、画像内で、指定したキーカラーに近い値のピクセルをすべて消去します。クリップ内で指定したキーカラー値を持つ色を消去すると、その色または色範囲がクリップ全体で透明になります。透明にする色の範囲は、許容レベルを調整して指定します。透明領域の境界をぼかすことで、透明領域と不透明領域の変化を緩やかにすることもできます。



A

B

C

D

#### クロマキー効果

A. 元の画像 B. 青を透明にした状態 C. 2 番目のトラックの画像 D. 最終的な合成画像

#### 関連項目

339 ページの「クロマキーの使用」

### カラーキー効果

カラーキー効果は、指定のキーカラーに類似するすべてのイメージピクセルをキーアウトします。この効果とは、クリップのアルファチャンネルのみを変更します。



カラーキー効果：標準でない青のスクリーン（左）、背景（中央）、カラーキーを使って合成した例（右）。

クリップ内で指定したキーカラー値を持つ色を消去すると、その色または色範囲がクリップ全体で透明になります。透明にする色の範囲は、許容レベルを調整して指定します。透明領域の境界をぼかすことで、透明領域と不透明領域の変化を緩やかにすることもできます。

## 関連項目

339 ページの「カラーキーについて」

## 差異マットキーエフェクト

差異マットキーエフェクトは、ソースクリップを別のクリップと比較し、ソース画像内で、位置と色の両方が他方の画像と一致するピクセルを消去することで透明部分を作成します。一般的に、このエフェクトは動くオブジェクトの静的な背景をキーアウトして、背景を変える場合に使用します。多くの場合、差異クリップは、(動くオブジェクトが登場する前の) 背景フッテージの 1 フレームとして使用します。このため、差異マットキーエフェクトは、固定カメラで撮影されたシーンに最適です。



差異マットキーエフェクト  
A. 元の画像 B. 背景画像 C. 2 番目のトラックの画像 D. 最終的な合成画像

## 関連項目

343 ページの「差異マットキーについて」

344 ページの「移動オブジェクトの背後の静止背景を置換するには」

## 4 点ガベージマット、8 点ガベージマット、16 点ガベージマットエフェクト

3つのガベージマットエフェクトでは、画像の不要な部分を除去して、キーイングエフェクトをより効果的に適用して調整することができます。4、8、16 個の調整ポイントがあるマットを適用して、キーをより細かく設定することができます。エフェクトを適用したら、エフェクトコントロールパネルのエフェクト名のとなりのトランスマスクアイコン をクリックします。プログラムモニタにガベージマットハンドルが表示されます。プログラムモニタのハンドルをドラッグするか、エフェクトコントロールパネルのコントロールをドラッグしてマットを調整します。

## 関連項目

346 ページの「ガベージマットを使用して不要なオブジェクトをマスクするには」

## グリーンスクリーンキーエフェクト

グリーンスクリーンキーエフェクトは、画像内で標準のグリーンスクリーンに近い値を持つすべてのピクセルをキーアウトして透明にします。

## 関連項目

340 ページの「ブルースクリーンキーおよびグリーンスクリーンキー」

## イメージマットキーエフェクト

イメージマットキーエフェクトは、静止画クリップのルミナンス値に基づいてクリップの画像の特定の領域をキーアウトしてマットにします。透明の領域からは、下位トラックのクリップで作成された画像が見えます。プロジェクトの任意の静止画像をマットとして指定することができます。指定する静止画像はシーケンス内にある必要はありません。動く画像をマットとして使用するには、トラックマットキーエフェクトを使用します。

### 関連項目

342 ページの「イメージマットキーの使用」

343 ページの「アルファチャンネルまたは輝度値を使用してクリップを合成するには」

## ルミナンスキーエフェクト

ルミナンスキーエフェクトは、クリップ内で指定されたルミナンスまたは明るさを持つ領域をすべて削除します。クリップの画質の設定は、ルミナンスキーエフェクトには影響ありません。

マットを作成するオブジェクトのルミナンスの値が、その背景の値と大きく異なる場合、背景の値をキーアウトすることで透明にすることができます。例えば、白い背景上の音符のマットを作成する場合は、明るい値をキーアウトすると、暗い色の音符だけが不透明になります。

### 関連項目

341 ページの「ルミナンスキーについて」

## 乗算キーエフェクト

乗算キーエフェクトは、クリップの画像内のカラー値に下位クリップの値を掛けて、その結果を 255 (8 bit ピクセルの最大ピクセル値) で割ります。生成される色が元の色よりも明るくなることはありません。

### 関連項目

342 ページの「乗算キーおよびスクリーンキー」

## 赤以外キーエフェクト

赤以外キーエフェクトは、クリップの赤以外（青または緑）のピクセルを透明にします。

### 関連項目

341 ページの「赤以外キーの使用」

## RGB 差キーエフェクト

RGB 差キーエフェクトは、指定された色または色範囲からピクセルを除去して、透明部分を作成します。キーカラーを選択するには、色見本をクリックしてカラーピッカーで選択するか、モニタウィンドウに表示されている目的の色にスポットツールをドラッグして選択します。

### 関連項目

340 ページの「RGB 差キーの使用」

## マット削除エフェクト

マット削除エフェクトは、色が合成されたクリップからカラーフリンジ（干渉縞）を取り除きます。このエフェクトは、アルファチャンネルを、別のファイルの塗りテクスチャと合成する場合に便利です。アルファチャンネルが合成されたフッテージを読み込む場合、また After Effects でアルファチャンネルを作成した場合は、画像からハローを除去しなければならない場合があります。ハローは、画像の色と背景（マット）の色との間のコントラストが大きい場合に発生します。マットの色を削除または変更することで、ハローを取り除くことができます。

マットの色を変更する場合は、「背景色」に新しい背景色を指定します。

## スクリーンキーエフェクト

スクリーンキーエフェクトは、クリップの色の逆の明度の値を、下位トラックのクリップで作成される画像の値と乗算します。生成される色が元の色よりも暗くなることはありません。スクリーン演算を使用して合成することは、2本の異なるフィルムのネガをスーパーインポーズして結果を現像するテクニックと似ています。

### 関連項目

342 ページの「乗算キーおよびスクリーンキー」

## トラックマットキーエフェクト

トラックマットキーエフェクトは、クリップ内で、別のクリップのルミナンスレベルに対応する領域を透明にします。透明の領域からは、下位トラックのクリップで作成された画像が見えます。マットクリップを出力から除外するには、クリップを選択して、クリップ／有効を選択します。

### 関連項目

344 ページの「トラックマットキーの使用」

345 ページの「スーパーインポーズするクリップの透明な領域を定義するには」

## ノイズエフェクト

### ミディアンエフェクト

ミディアンエフェクトは、指定された半径内の隣接するピクセルの中央値で各ピクセルを置き換えます。値を小さくすると、ノイズを削減することができます。値を大きくすると、絵画的な効果を出すことができます。

ミディアンエフェクトには以下の設定があります。

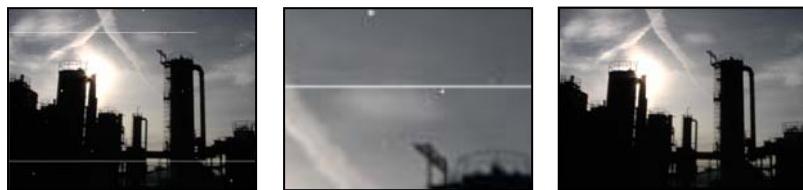
**半径** ミディアンエフェクトの対象にするピクセル数を指定します。例えば、半径を 1 に設定すると、中央の 1 ピクセルに隣接する 8 つのピクセルが対象になります。

**アルファチャンネルに実行** クリップのアルファチャンネルにエフェクトを適用します。

## ノイズ&グレインエフェクト

### ダスト&スクラッチエフェクト

ダスト&スクラッチエフェクトは、周囲と比較してあきらかに異なるピクセルを修正することで、ノイズを削減します。画像のシャープさを保ちながら、ノイズを軽減するには、満足のいく半径としきい値の組み合わせを試す必要があります。最高画質とドラフト画質設定のどちらの状態でも同じ結果を得ることができます。



ダスト&amp;スクラッチエフェクト：傷のある元の画像（左）、傷部分の拡大図（中央）、不鮮明にすることによって傷を取り除いた状態（右）

#### ダスト&スクラッチエフェクトを適用するには

- 1 タイムラインパネルでクリップを選択します。
  - 2 エフェクトパネルのビデオエフェクト bin にあるノイズ&グレイン bin から、次のいずれかの操作を行ってダスト&スクラッチエフェクトを適用します。
    - エフェクトをエフェクトコントロールパネルの「ビデオエフェクト」領域にドラッグします。
    - エフェクトをタイムラインパネル内のクリップにドラッグします。
  - 3 エフェクトコントロールパネルで、右向きの三角形をクリックしてダスト&スクラッチエフェクトオプションを表示します。
  - 4 半径スライダを右にドラッグするか、直接値を 0 ~ 255 ピクセルの範囲内で入力します（半径によって、ピクセル間の差を検索する範囲が決まります。半径を大きくすると、画像がぼやけます。ノイズがなくなる最小値に設定します）。
  - 5 しきい値スライダを左に 0 までドラッグして値をオフにし、選択範囲または画像内のすべてのピクセルが調べられるようになります（しきい値によって、排除するピクセルの値の差が決まります）。
- 注意：**しきい値スライダは、画像に対し最も一般的な範囲である 0 ~ 128 の値の方が、128 ~ 255 の範囲の値よりも制御しやすくなっています。
- 6 値を入力するか、スライダをドラッグして、しきい値を徐々に大きくし、ノイズを排除する最大の値に設定します。
  - 7 「アルファチャンネルに実行」チェックボックスを選択して、アルファチャンネルにエフェクトを適用します。

#### ノイズアルファエフェクト

ノイズアルファエフェクトでは、ソースクリップのアルファチャンネルに、均一の、または矩形のノイズを追加します。



ノイズアルファエフェクト：元のビデオトラック画像（左）、オリジナルアルファをクランプに設定（中央）、ノイズアルファエフェクトとブラー（方向）エフェクトを適用（右）

ノイズアルファエフェクトでは、以下のコントロールを調整します。

**ノイズ** 使用するノイズの種類を指定します。「均一ランダム」は同量の黒と白のノイズを作成します。「矩形ランダム」はハイコントラストのノイズを作成します。「均一アニメーション」はアニメーションノイズを、「矩形アニメーション」はアニメーションコントラストを作成します。

**量** クリップに追加するノイズの量を指定します。

**オリジナルアルファ** ノイズをクリップのアルファチャンネルに追加する方法を指定します。

- **追加** クリップの透明および不透明部分に同量のノイズを作成します。
- **クランプ** 不透明部分のみにノイズを作成します。
- **スケール** 不透明度に比例したノイズ量を追加し、100 % 透明な部分にはノイズを作成しません。
- **エッジ** アルファチャンネルのエッジなど、透明部分にのみノイズを作成します。

**オーバーフロー** グレースケール範囲 0 ~ 255 の外にある値をリマップする方法を指定します。

- **クリップ** 255 を超える値を不透明として表示し、0 未満の値を透明として表示します。
- **ラップバック** 値を 0 ~ 255 の範囲内で折り返します。これにより、細部が詳細になります。例えば、値 256 は 254 になります、値 -1 は 1 になります。
- **ラップ** 255 を超える値を低いカラー値から開始し、0 未満の値を高いカラー値から開始することで、値を 0 ~ 255 の範囲に収めます。例えば、256 は 0、257 は 1、258 は 2 にラップされます。また、-1 は 255、-2 は 254、-3 は 253 にラップされます。

**ランダムシード** ノイズのランダムの値を指定します。このコントロールは、「均一ランダム」または「矩形ランダム」を選択した場合にのみ使用可能です。

 フラッシングノイズを作成するには、「ランダムシード」コントロールをアニメートします。滑らかにアニメートするノイズを作成するには、ノイズフェーズ値をアニメートします。

**ノイズフェーズ** ノイズの配置を指定します。このコントロールは、ノイズポップアップメニューから「均一アニメーション」または「矩形アニメーション」を選択した場合にのみ使用可能です。

**ノイズオプション（アニメート）** ノイズのアニメート方法を指定します。

- **サイクルノイズ** 指定した時間内に一度だけ実行されるノイズサイクルを作成します。
- **サイクル（周期）** ノイズのサイクルが反復される前に繰り返す、ノイズフェーズの循環の数を指定します（「サイクルノイズ」を選択した場合のみ使用できます）。

ノイズフェーズのサイクルの速度を調整するには、ノイズフェーズキーフレームのタイミングを変更します。

## 関連項目

219 ページの「キーフレームについて」

## ノイズ HLS エフェクトおよびノイズ HLS オートエフェクト

ノイズ HLS エフェクトは、静止画または動画のソースフッテージを使用するクリップにアニメートしないノイズを生成します。ノイズ HLS オートエフェクトは、アニメートされたノイズを自動的に作成します。どちらのエフェクトでも、さまざまなタイプのノイズを、クリップの色相、彩度または明度に追加できます。これらのエフェクトのコントロールは、ノイズアニメーションを最終的に決定するコントロールを除き、すべて同じです。



ノイズ HLS エフェクト：元の画像トラック（左）、ノイズ HLS（中央）、低い彩度値でノイズ HLS を 2 回適用（右）

ノイズ HLS またはノイズ HLS オートエフェクトでは、以下のコントロールを調整します。

**ノイズ** 使用するノイズの種類を指定します。「均一」は、均一に分布するピクセルノイズを作成します。「矩形」は、ランダムに散らばったハイコントラストノイズを作成します。「粒状」は、映画のような効果を与える粒状のノイズを作成します。

**色相** クリップの色相の値に比例した、エフェクトが生成するカラーノイズの量を指定します。

**明度** クリップの輝度の値に比例した、エフェクトが生成するグレースケールノイズの量を指定します。

**彩度** クリップの彩度の値に比例した、エフェクトが生成するカラーノイズとグレースケールノイズの量を指定します。

**粒のサイズ** このコントロールは、ノイズポップアップメニューから「粒状」を選択した場合にのみ使用可能です。

**ノイズフェーズ（ノイズ HLS のみ）** ノイズのランダムシードの値を指定します。「ノイズフェーズ」にキーフレームを設定すると、エフェクトはフェーズ間でノイズをサイクルして、アニメートされたノイズを作成します。キーフレーム間の差の値が大きいと、ノイズアニメーションのスピードが増加します。

**ノイズアニメーションの速度（ノイズ HLS オートのみ）** ノイズアニメーションの速度を指定します。ノイズのアニメーションの速度を上げる場合は大きい値を、速度を下げる場合は小さい値を使用します。ノイズの速度を加速または減速するには、このコントロール自体にキーフレームを設定します。

## 関連項目

219 ページの「キーフレームについて」

# 遠近エフェクト

## 基本 3D エフェクト

基本 3D エフェクトは、仮想 3 次元空間上にクリップを配置します。画像を横軸や縦軸を軸に回転したり、手前や遠くに移動させることができます。基本 3D エフェクトでは、鏡面ハイライトを作成して、画像の表面に光が反射しているような効果を出すこともできます。鏡面ハイライトの光源は、常に視聴者の左上後方にあります。光は上から入ってくるので、反射を確認するには、画像を後ろに傾ける必要があります。鏡面ハイライトを使用すると、3 次元をよりリアルに表現することができます。



基本 3D エフェクト：スウィベル（左）、スウィベルとティルト（中央）、スウィベル、ティルトおよび画像までの距離（右）

基本 3D エフェクトには以下の設定があります。

**スウィベル** 水平方向の回転（縦軸を軸とする回転）を設定します。回転角度が 90 度になると、画像の裏側（正面画像の鏡像）が見えるようになります。

**ティルト** 垂直方向の回転（横軸を軸とする回転）を設定します。

**画像までの距離** 視聴者から画像までの距離を指定します。値が大きいほど、画像は遠ざかります。

**鏡面ハイライト** 回転画像の表面に反射光を付加して、頭上からライトが照らしているような効果を与えます。「プレビューウィヤーフレームを描く」を選択すると、鏡面ハイライトがクリップ上で見えない（ハイライトの中心がクリップと交差していない）場合は赤いプラス記号 (+) で、ハイライトが見える場合は緑色のプラス記号 (+) で示されます。鏡面ハイライトの効果をプログラムモニタに表示するには、プレビューをレンダリングする必要があります。

**プレビュー** クリップを 3 次元ワイヤーフレームで表示します。3 次元空間での画像の操作は時間がかかる場合がありますが、ワイヤーフレームのレンダリングには時間がかかるないので、コントロールを操作してすぐに回転を確認することができます。ワイヤーフレームでの操作が完了したら、「プレビュー」コントロールの選択を解除すると、最終結果を確認することができます。

## ペベルアルファエフェクト

ペベルアルファエフェクトは、画像のアルファ境界の面取りをして光を当てたような効果を出し、2 次元の要素を 3 次元のように見せます。クリップにアルファチャンネルがないか、アルファチャンネルが完全に不透明な場合、ペベルアルファエフェクトはクリップの境界に適用されます。このエフェクトで作成される境界は、ペベルエッジエフェクトで作成される境界よりも滑らかになります。このエフェクトは、アルファチャンネルを含むテキストに対して有効です。

## ペベルエッジエフェクト

ペベルエッジエフェクトは、画像の境界を削って光を当てたような効果を出し、境界を3次元に見せます。境界の位置は、ソース画像のアルファチャンネルによって決まります。ペベルアルファとは異なり、このエフェクトで作成される境界は常に四角形です。したがって、四角形以外のアルファチャンネルがある画像では、正しく機能しません。境界はすべて同じ厚みになります。

## ドロップシャドウエフェクト

ドロップシャドウエフェクトは、クリップの背面に影を付加します。シャドウの形は、クリップのアルファチャンネルに応じて変わります。ほかのエフェクトとは異なり、ドロップシャドウエフェクトでは、クリップの境界（クリップのソースの大きさ）の外に影を作成することができます。

ドロップシャドウエフェクトではアルファチャンネルが使用されるので、アルファチャンネルをサポートする描画プログラムや3次元のレンダリングプログラムで作成した32 bitの画像ファイルに適しています。

**注意：**ドロップシャドウエフェクトは、エフェクトのレンダリング順序の最後にもってくるとその効果が最大になります。このため、このエフェクトは、ほかのすべてのエフェクトの後に適用してください。アニメーションクリップにシャドウを作成する場合、基本エフェクトのモーションエフェクトをアニメートするよりも、標準エフェクトの基本3Dエフェクトを適用してアニメートしてから、ドロップシャドウエフェクトを適用したほうが、影がよりリアルになります。これは、基本エフェクトが標準エフェクトの後にレンダリングされるからです。

## 放射状シャドウエフェクト

放射状シャドウエフェクトでは、ドロップシャドウのような拡散光ではなく、クリップのすぐ上にある1点からライトを当てたときに発生するシャドウ効果が生成されます。ソースクリップのアルファチャンネルからシャドウが投影されるので、クリップが半透明な場合は、クリップの色がシャドウの色として反映されます。放射状シャドウを使用すると、2Dレイヤーの上に3Dレイヤーのシャドウが投影されているような効果を出すことができます。



放射状シャドウエフェクト：元の画像（左）、放射状シャドウエフェクトを1回適用（中央）、2回適用（右）

放射状シャドウエフェクトでは、以下のコントロールを調整します。

**シャドウのカラー** シャドウの色を指定します。

**注意：**「レンダリング」オプションから「ガラスエッジ」を選択した場合には、「シャドウのカラー」がクリップの色に変更されることがあります。

**不透明度** シャドウの透明度を指定します。

**光源** ライトの位置（光源）を指定します。

別のエフェクト（レンズフレアなど）と同じ光源を使用するには、そのエフェクトの制御ポイントから位置キーフレームをコピーしてペーストします。

**投影距離** 光源からクリップのシャドウを投影する面までの距離を指定します。投影距離によって、シャドウのサイズが変わります。初期設定では、光源とクリップの間の距離は固定されています。そのため、「投影距離」コントロールで背景を光源に近づけたり遠ざけたりすることで、シャドウのサイズを調整します。

**柔らかさ** シャドウのエッジをぼかすかシャープにするかを指定します。

**レンダリング** 作成するシャドウのタイプを指定します。

- **レギュラー** クリップにある半透明のピクセルとは無関係に、「シャドウのカラー」と「不透明度」の値に基づいてシャドウが作成されます（「レギュラー」を選択すると、「カラーの影響」コントロールは無効になります）。

- ガラスエッジ** 元のクリップの色と不透明度に基づいて、色付きのシャドウが作成されます。ソースクリップに半透明のピクセルがある場合、元のクリップの色と透明度の両方にに基づいてシャドウが作成されます。例えば、ステンドグラスを通して日が差し込むような効果を作成できます。

クリップのピクセルの透明度が高いほど、クリップの色に近いシャドウができます。クリップの透明度が低い部分では、「シャドウのカラー」の作用が強くなります。クリップに半透明のピクセルがない場合、「ガラスエッジ」を使用してもほとんど効果はありません。

**注意：**「ガラスエッジ」を選択した場合、元のクリップが完全に不透明であっても、エッジにアンチエイリアスが適用されいれば、シャドウのエッジも色付きになります。アンチエイリアスを適用したエッジを通してクリップの元の色が映り、シャドウの中心は「シャドウのカラー」になります。

**カラーの影響** ソースクリップの色をシャドウに反映させる程度を指定します。値が 100 % の場合、シャドウは、クリップの半透明のピクセルの色になります。クリップに半透明のピクセルが含まれていない場合、「カラーの影響」はほとんど効果が現れず、「シャドウのカラー」値によってシャドウの色が決定されます。「カラーの影響」の値を小さくすると、シャドウは、元のクリップの色と「シャドウのカラー」で選択した色をブレンドしたものになります。値を大きくすると、「シャドウのカラー」の影響が小さくなります。

「カラーの影響」をアニメートすると、元のクリップの色と「シャドウのカラー」のブレンドの割合が変化する様子を確認できます。

**シャドウのみ** 元のクリップを表示するかどうかを指定します。このオプションを選択した場合、シャドウの上に元のクリップが表示されます。このオプションを選択しなかった場合、シャドウだけが表示されます。

**レイヤーのサイズを変更** 元のクリップの境界ボックスを、クリップのエッジにするかどうかを指定します。このオプションを選択した場合、クリップの境界からはみ出したシャドウも作成できます。選択しなかった場合、シャドウのうち、元のクリップの境界ボックスからはみ出した部分がクロップされます。このオプションは、プログラムモニタの境界からはみ出すシャドウにとっては有効ではありません。

## ピクセル化エフェクト

### 多面体エフェクト

多面体エフェクトは、近いカラー値を持つピクセルをセルに集めて、絵画的な効果を出します。このエフェクトにはキーフレームを使用できません。

## 描画エフェクト

### 4色グラデーションエフェクト

4色グラデーションエフェクトは、4色のグラデーションを作成します。各色は、4つの独立したエフェクトポイントによってそれぞれ制御されます。カラーコントロールはアニメートできます。4色グラデーションエフェクトを使用して、カラーの背景を作成したり、カラーパレットを混ぜ合わせたり、カラーグラデーションを生成したりできます。



4色グラデーションエフェクト：元の画像（左）、4色グラデーションエフェクトのバリエーションの適用例（中央、右）

4色グラデーションでは、以下のコントロールを調整します。

**ポイント** 4色グラデーション内での各色の位置を、X 座標と Y 座標の値に基づいて調整します。

**カラー** 4つのポイントに対してRGBカラー値を指定します。カラー1はポイント1のカラーを設定します。以下同様に、カラー2はポイント2のカラーを設定します。

**ブレンド** グラデーションのブレンドを指定します。グラデーションは、実際には4つの円で構成されます。1つの円の半径とその周りの円の半径の間の計算結果に基づき、それぞれの円がほかの円とブレンドされます。ブレンドされる量は、エフェクトポイントの場所によって異なります。

**振動** ブレンドの適用時に、グラデーションの振動（ノイズ）の量を指定します。振動では、制御されたノイズの一種を使用して、グラデーションのピクセル値を変更し、縞模様にならないようにします。振動ノイズは、縞模様が発生する可能性のある場所にだけ作用します。

**不透明度** グラデーションの不透明度を指定します。値を小さくすると、グラデーションの透明度が高くなります。元のソースクリップの不透明度の値は、エフェクトの不透明度の100%に相当します。

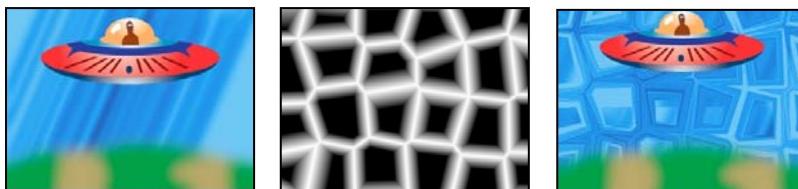
**描画モード** グラデーションカラーを、元のクリップの色と相互に作用させる方法を指定します。これらの描画モードは、After Effectsのタイムライパネルの描画モードと同じです。

## セルパターンエフェクト

セルパターンエフェクトでは、セルのノイズに基づいて細胞状のパターンを生成します。静止している場合だけでなくアニメートしている背景およびパターンを作成するために使用します。パターンは、質感のあるマット、変換マップ、またはディスプレイスメントマップのソースとして使用できます。

セルパターンエフェクトでは、以下のコントロールを調整します。

**セルパターン** メニューからパターンを選択します。名前に高品質がついているオプションでは、他のオプションより精密にレンダリングされたパターンが生成されます。混合結晶は、高品質オプションのみが提供されています。パターンは以下のようになります。



セルパターンエフェクト：元の画像（左）、セルパターンエフェクトで作成されたディスプレイスメントマップ（中央）、ディスプレイスメントマップエフェクトでディスプレイスメントマップを使用（右）

**注意：**「静的プレート」オプションは、「プレート」オプションと一見同じに見えます。ただし、パターンが展開するときに、「静的プレート」オプションでは同一の明度が保持されるのに対し、「プレート」オプションではセルパターンの明度がシフトします。

**反転** セルパターンが反転します。黒い領域は白になり、白い領域は黒になります。

**コントラスト** バブル、結晶、ピロー、混合結晶、またはチューブラセルパターンの使用時に、セルパターン画像のコントラストを指定します。このコントロールでは、すべてのプレートまたは結晶化のオプションのシャープネスを指定します。

**注意：**クリップのコントラストは、オーバーフローメニューで選択したオプションにより変化します。

**オーバーフロー** グレースケール範囲の0～255の外にある値をリマップする方法を指定します。シャープネスを使用するセルパターンを選択しているときには使用できません。

- クリップ** 255より大きい値は純粋な白で表示され、0より小さい値は純粋な黒で表示されます。画像のどの程度が範囲外になるかは、コントラストの量によって決まります。コントラストの量が大きいと、ほとんど黒またはほとんど白の画像になり、グレーが少なくなります。このため、微妙ではないセルのディテールは、大きめのコントラスト設定で表示されます。

- ソフトクランプ** グレースケール値を0～255の範囲内にリマップします。その結果、コントラストが減少します。ほとんどのセルがグレーになり、純粋な黒または白のセルはほとんどなくなります。

• **ラップパック** オーバーフロー値を逆の方向に折り返すことで、値を 0 ~ 255 の範囲に変更します。例えば、最大値が 255 で実際の値が 285 (255 + 30) の場合、値は 225 (255 - 30) になります。この場合、コントラストを 100 より大きい値に設定すると、より鮮明で微妙なディテールが表示されます。

**分散** パターンをどの程度ランダムに描くかを指定します。ほかのセルとの相対的な角度に影響します。値を低くすると、単調でグリッドのようなセルパターンが生成されます。

**サイズ** セルのシェイプのサイズを指定します。初期設定値は 60 です。

**オフセット** プログラムモニタに表示されるセルパターンの部分を指定します。このコントロールは、クリップの境界線を越えてセルパターンをアニメートする場合に便利です。

**タイルのオプション** タイルを制御するには、以下のオプションのいずれかを選択します。

• **タイルを有効にする** シームレスなタイルでセルパターンがレンダリングされます。タイルのシェイプと数は、水平セルと垂直セルによって決定されます。

• **水平セル、垂直セル** 1 枚のタイル上で横または縦に並べるセルの数を指定します。

**注意：** タイルのサイズは、次の式を使用して決定します。タイルの幅 = 水平セル x サイズ。タイルの高さ = 垂直セル x サイズ。例えば、サイズが 256 x 256 ピクセルのタイルを作成するには、「サイズ」、「水平セル」、および「垂直セル」を 16 に設定します。

**展開** セルパターンのシェイプを微妙に変化させます。この設定でアニメートすると、セルのシェイプが時間の経過に応じて滑らかに変化します。展開のキーフレームを設定して、キーフレーム間の一定時間でセルのシェイプが「展開する」量を決定します。一定時間内の循環が多いほど、セルエッジの変化が速くなります。「展開」の値を大きくすると、セルのシェイプの変化が滑らかでなくなる場合があります。

**注意：** 展開の値は「循環」という単位で設定されますが、これらの循環は常に進行し続けることを理解することが重要です。展開の状態は、新しい値で無限に進行を続けます。展開の設定を各循環での元の状態に戻すには、「展開のオプション」にある「サイクル展開」を使用します。

**展開のオプション** セルパターンを生成するセルのシェイプは複雑なため、レンダリングの時間がかなり長くなる場合があります。そのため、「展開のオプション」では、エフェクトを 1 つの短いサイクルでレンダリングして、プロジェクトが継続する間、このサイクルをループさせるコントロールが用意されています。滑らかで、常に進行するループセグメントを作成するには、以下のコントロールを使用します。

• **サイクル展開** 展開の状態を開始地点の状態に戻すループが作成されます。

• **サイクル（循環）（循環数単位）** 「サイクル（循環）」を選択した場合に使用できます。「サイクル展開」では、セルパターンのサイクルが反復される前に繰り返す（「展開」設定の）循環の数を指定します。例えば、展開で 5 つの循環を設定する場合、「サイクル（循環）」の値を 2 に設定すると、展開は 2 回ループします。これらの展開サイクルのタイミングまたは速度は、展開キーフレーム間の時間量によって決定されます（サイクルは、セルパターンの状態にだけ影響し、ジオメトリックやその他のコントロールには影響しません。例えば、2 つのセルパターンの状態が同じでも、異なるサイズまたはオフセットの設定で表示した場合、同じ表示にはなりません）。

• **ランダムシード** パターンを生成する個別の乱数を指定します。このコントロールをアニメートすると、同じセルパターンの種類で 1 つのセルのシェイプのセットからほかのセルのシェイプのセットにフラッシュのように切り替わります。セルパターンを滑らかに変換させるには、「展開」コントロールを使用します。

**注意：** 以前に作成した展開サイクルを再利用し、ランダムシードの値だけを変更して、新しいセルパターンのアニメーションを作成できます。新規の「ランダムシード」値を入力すると、展開アニメーションを乱さずにセルパターンを変更できます。

## チェックカーボードエフェクト

チェックカーボードエフェクトでは、チェックカーボードパターンが作成されます。



一致カラーで微妙なチェックボードエフェクトを作成した例（中央）、「幅」を広く「高さ」を低く設定して赤い縞状のエフェクトを作成した例（右）

チェックボードエフェクトでは、以下のコントロールを調整します。

**アンカー** チェッカーボードパターンの原点、つまりアンカーポイントを指定します。アンカーポイントを移動すると、パターンの配置が変わります。

**グリッドサイズ** 1 ますのサイズを定義する方法を指定します。メニューから以下のいずれかのオプションを選択します。

- **コーナーポイント** コーナーポイントとアンカーポイントの位置関係からチェックボードのサイズを決定します。
- **幅スライダ** 幅の値を指定し、チェックボードパターンのサイズとシェイプを決定します。「幅」の値が1 ますの幅と高さの両方になるので、ますのシェイプは正方形になります。
- **幅&高さスライダ** 幅と高さの値を指定し、チェックボードパターンのサイズとシェイプを決定します。1 ますの幅と高さを別々に設定する場合にこのオプションを選択します。

**コーナー** コーナーポイントとアンカーポイントの位置関係を指定します。グリッドサイズメニューで「コーナーポイント」オプションを選択した場合、この2 ポイントの位置を使用して、チェックボードパターンのサイズが定義されます。

**幅** チェッカーボードパターンの幅を指定します。グリッドサイズメニューで「幅スライダ」を選択した場合は、この値が、チェックボードパターンの幅と高さの両方になります。グリッドサイズメニューで「幅&高さスライダ」を選択した場合は、この値が幅になります。

**高さ** グリッドサイズメニューで「幅&高さスライダ」を選択した場合は、このオプションで1 ますの高さを指定します。

**ぼかし** チェッカーボードパターンのエッジのぼかしのサイズを指定します。このコントロールを展開すると、幅と高さのスライダが表示されます。「幅」と「高さ」の値を別々に設定するか、両方に同じ値を設定します。同じ値にすると、均等にぼかされます。

**カラー** チェッカーボードの一方のますの色を指定します。もう一方のますは常に透明です。

**不透明度** チェッカーボードパターンの透明度を指定します。

**描画モード** チェッカーボードパターンと元のレイヤーのブレンドに使用する描画モードを指定します。初期設定の「なし」では、チェックボードのパターンのみを描画します。

## 円エフェクト

円エフェクトでは、カスタマイズが容易な単色の円またはリングを作成します。



円エフェクト：元の画像（左）、エッジを「なし」に設定した円（中央）、「太さ＆ぼかし \* 半径」エッジを指定した円（右）

円エフェクトでは、以下のコントロールを調整します。

**中心** 円の中心を指定します。

**半径** 半径をピクセル単位で指定します（元のソースクリップよりも円が大きくなるように半径の値を設定すると、円の中心の位置によって、円のエッジの全部または一部がプログラムモニタのフレームからはみ出します）。

**エッジ** 円のシェイプとエッジの処理を指定します。選択するオプションによって、スライダの名前が変わります。メニューから次のいずれかのオプションを選択し、スライダを使用して値を調整します。

- **なし** 単色の円が作成されます。
- **エッジの半径** リングが作成されます。このコントロールで設定した値と、「半径」の値の差が、リングの幅になります。
- **太さ** 指定した太さのリングが作成されます。対応するスライダで、リングの太さをピクセル単位で指定します。
- **太さ \* 半径** 半径の値によって太さの値が変化するリングが作成されます。リングの「半径」の値を大きくすると、太さの値が比例して大きくなります。
- **太さ & ぼかし \* 半径** 半径の値によって太さとぼかしの値が変化するリングが作成されます。「半径」の値を大きくすると、太さとぼかしの値が比例して大きくなります。

**ぼかし** 円のエッジに適用するぼかしの量を指定します。この値を大きくすると、円のエッジが後ろとブレンドされ、柔らかくなります。この値を小さくすると、円のエッジがシャープになります。

**注意：** 単色の円にはエッジの内側がないので、「エッジ」オプションを「なし」に設定した場合は、「エッジの内側をぼかす」は使用できなくなります。

**円を反転** 選択すると、円のマットが反転されます。

**カラー** 円の塗りつぶしの色を指定します。

**不透明度** 円の透明度を指定します。

**描画モード** 円と元のクリップの合成に使用する描画モードを指定します。「なし」を選択すると、円のみが表示され、元のクリップは表示されません。

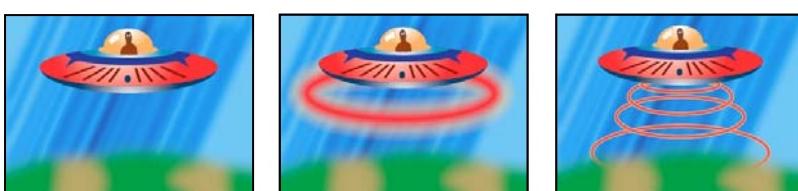
## 楕円エフェクト

楕円エフェクトでは、エフェクトコントロールパネルで指定したサイズに基づいて楕円を描画します。楕円の幅と高さとともに、太さ、柔らかさ、色も指定できます。

**幅、高さ** 楕円の幅と高さをピクセル単位で指定します。値の範囲は 0 ~ 2000 ピクセルです。

**太さ** 楕円を形成する円弧の太さを指定します。値の範囲は 0 ~ 1000 ピクセルです。

**柔らかさ** 楕円の円弧の柔らかさまたはぼかしの程度を指定します。



楕円エフェクト：元の画像（左）、背景に楕円を 1 回適用（中央）、複数回適用（右）

## スポット塗りエフェクト

スポット塗りエフェクトでは、抽出した色をソースクリップに適用します。このエフェクトは、元のクリップ上のサンプルポイントから単色を選択するか、1 つのクリップでカラー値を選択し、描画モードを使用してこの色を別のクリップに適用する場合に役立ちます。



スポット塗りエフェクト：元の画像（左）、カラーサンプルの適用例（中央、右）

スポット塗りエフェクトでは、以下のコントロールを調整します。

**サンプルポイント** ピクセルカラーを抽出するポイントを指定します。

**サンプルの半径** サンプリングする領域のサイズを指定します。

**平均ピクセルカラー** サンプルポイントとサンプルの半径で定義された領域内で抽出するカラー値を指定します。

- **透明ピクセルをスキップ** 透明ピクセルを除いた平均のRGBカラー値が抽出されます。

- **すべて** 透明ピクセルを含めたすべてのRGBカラー値の平均が抽出されます。

- **すべての合成チャンネル** アルファチャンネルと合成されたすべてのRGBカラー値の平均が抽出されます。

- **アルファを含む** すべてのRGBカラーとアルファチャンネルの値の平均が抽出されます。抽出された色には、色を抽出されたピクセルの平均透明度も含まれます。

**オリジナルアルファを維持** このオプションを選択すると、元のクリップのアルファチャンネルが維持されます。平均ピクセルカラーメニューで「アルファを含む」を選択した場合は、抽出された色の上に元のアルファが追加されます。

**元の画像とブレンド** 新しい単色と元のクリップをブレンドする割合を指定します。

## グリッドエフェクト

グリッドエフェクトでは、カスタマイズが容易なグリッドを作成します。このグリッドを単色で、またはソースクリップのアルファチャンネルのマスクとしてレンダリングします。このエフェクトは、ほかのエフェクトを適用できるデザイン要素およびマットを生成するときに便利です。



グリッドエフェクト：元の画像（左）、グリッドエフェクトの適用例（中央、右）

グリッドエフェクトでは、以下のコントロールを調整します。

**アンカー** グリッドの原点のX座標とY座標を指定します。

**グリッドサイズ** グリッドのサイズを指定します。各オプションを選択すると、対応するエフェクトのコントロールが有効になります。

- **コーナーポイント** コーナーポイントコントロールとアンカーポイントコントロールの間の空間上の位置関係を指定します。

- **幅スライダ** 幅の値を調整します。幅の値は、グリッドの幅と高さの両方に適用されるため、グリッドのセルは正方形になります。

- **幅&高さスライダ** 幅と高さの値を調整します。このオプションは、グリッドのセルの幅と高さを個々に設定するときに使用します。

**コーナー** コーナーポイントとアンカーポイントの空間上の位置関係に基づいて、グリッドのセルのサイズを指定します。

**幅** グリッドのセルの横幅を指定します。グリッドサイズメニューで「幅スライダ」を選択した場合は、この値がグリッドセルの幅と高さの両方に適用されます。グリッドサイズメニューで「幅&高さスライダ」を選択した場合は、この値が幅にだけ適用されます。

**高さ** グリッドサイズメニューで「幅&高さスライダ」を選択した場合は、このオプションでグリッドセルの高さを指定します。

**縁** グリッドの縁の太さを指定します。縁の値を0にすると、グリッドは表示されません。

**注意：** グリッドの縁にアンチエイリアスを適用すると、見かけ上太さが1ピクセル分変わることがあります。

**ぼかし** グリッドの柔らかさを指定します。幅と高さの量を個々に設定できます。また、幅と高さと同じ値に設定して、すべてのエッジに同一のぼかしを適用することもできます。幅の最大値は 400 ピクセル、高さの最大値は 400 ピクセルです。

**グリッドを反転** グリッドの透明部分と不透明部分を反転します。

**カラー** グリッドの色を RGB 値で指定します。

**不透明度** グリッドの不透明度を指定します。

**描画モード** グリッドが元のクリップとどのように相互作用するかを指定します。これらの描画モードは、After Effects のタイムラインパネルの描画モードと同じです。

## レンズフレアエフェクト

レンズフレアエフェクトは、カメラのレンズに明るい光が当たって屈折する効果を出します。

レンズフレアエフェクトには以下の設定があります。

**輝度** 輝度をパーセント単位で指定します。値は 10 % ~ 300 % の範囲で指定します。

**光源** 光源の位置を指定します。

**レンズの種類** レンズの種類を選択します。

## 稻妻エフェクト

稻妻エフェクトは、クリップの画像内の指定された 2 点間に稻妻や電光のような効果を与えます。稻妻エフェクトは、キーフレームがなくてもクリップのデュレーション中に自動的にアニメートされます。

稻妻エフェクトには以下の設定があります。

**開始点、終了点** 稻妻の開始点と終了点を指定します。

**線分数** メインの稻妻を構成する線分数を指定します。値が大きいほど電光の描写が細くなります、電光の動きの滑らかさが低下します。

**振幅** 稻妻の波動の大きさを、クリップの幅に対する割合としてパーセント単位で指定します。

**再分割数、振幅の細かさ** 稻妻とその枝の細かさを指定します。「再分割数」の一般的な値は 2 ~ 3 です。「振幅の細かさ」の一般的な値は 0.3 です。どちらのコントロールも、これよりも大きい値は静止画には適していますが、アニメーションが不明瞭になります。

**枝分かれ度** 電光を構成する各線分の先端での枝分かれの程度を指定します。値に 0 を指定した場合は枝分かれしません。値に 1.0 を指定すると、すべての線分が枝分かれします。

**枝分かれの繰り返し** 各枝からの枝分かれ数を指定します。値が大きいと、稻妻がツリー状になります。

**枝分かれ角度** 枝とメインの稻妻との角度を指定します。

**枝の長さ** 枝の長さを、稻妻の線分の平均長さの割合として指定します。

**枝数** 各枝の構成線分の最大値を指定します。枝を長くするには、「枝の長さ」と「枝数」の両方の値を大きくします。

**枝の幅** 各枝の平均幅を、メインの稻妻の幅に対する割合として指定します。

稻妻エフェクトでは、以下のコントロールを調整します。

**速度** 稻妻の波動の速度を指定します。

**安定度** 稻妻の開始点と終了点を結ぶ直線と波動の振幅の距離を指定します。値が小さいと稻妻の波動振幅が小さくなり、値が大きいと稻妻の波動振幅が大きくなります。「安定度」と「引く力」を使用して、稻妻が「引く方向」で指定した方向に引っ張られた後に元の位置に戻る動きを調整することができます。「安定度」の値が小さすぎると、稻妻が弧状にならずに元の位置に戻り、値が大きすぎると、稻妻が跳ねるように動きます。

**終了点の固定** 稻妻の終了点を固定するかどうかを指定します。このコントロールを選択しなかった場合、稻妻の終端が終了点の近傍で揺れ動きます。

**幅、幅の変化** メインの稻妻の幅と、各線分の幅の変化を指定します。各線分の幅はランダムに変化します。値 0 を指定すると、幅は変化しません。値 1 を指定すると、幅の変化が最大になります。

**内側の光る幅** 内側の光る幅を指定します。内側の光る幅は、稻妻の合計幅に対して相対的に指定します。

**外側のカラー、内側のカラー** 稲妻の外側と内側に使用する色を指定します。稻妻エフェクトでは、これらの色がシーケンス内の既存の色の上に追加されるので、通常は原色が適しています。明るい色は通常はさらに明るくなるので、その下の色の明度によっては白くなる場合があります。

**引く力、引く方向** 稲妻を引っ張る力の強さと方向を指定します。「引く力」コントロールと「安定度」コントロールを使用して、稻妻が引く方向で指定した方向に引っ張られた後に元の位置に戻る動きを調整することができます。

**ランダムシード** 指定した稻妻の動きを不規則にする開始点を指定します。稻妻の不規則な動きは、別の画像またはクリップと干渉する可能性があります。「ランダムシード」に別の値を入力すると、不規則な動きが別の点から開始され、稻妻の動きが変わります。

**合成モード** 稲妻をレイヤーに追加する方法を指定します。

**各フレームで再実行** フレームごとに稻妻を生成することを指定します。このコントロールを選択すると、各フレームで稻妻が再生成されます。クリップを再生するたびに同じフレームで同じ稻妻を生成するには、このコントロールの選択を解除します。このコントロールを選択すると、レンダリング時間が長くなる可能性があります。

## 塗りつぶしエフェクト

塗りつぶしエフェクトは、選択した領域を単色で塗りつぶす、元の画像に影響を与えないペイントツールです。Adobe Photoshop の塗りつぶしツールと同じように機能します。塗りつぶしエフェクトを使用して、漫画のような描画に色を付けたり、イメージ内の特定の色の領域を置き換えたりします。



塗りつぶしエフェクト：個別のトラック上のスパイラル形状を塗りつぶし（左、中央）、描画モードを「カラー」にしてエフェクトを円盤に適用（右）

塗りつぶしエフェクトでは、以下のコントロールを調整します。

**塗りポイント** 画像内の新しい色で塗りつぶす領域を指定します。エフェクトポイントの位置によって、1～4ピクセルのRGBとアルファの値が抽出され、平均値が計算されます。この値によって、新しい色で塗りつぶすピクセルが決まります。色で塗りつぶされる範囲は、「許容量」の設定と、塗りセレクタメニューで選択するオプションによって変化します。

**塗りセレクタ** 新しい色で塗りつぶすチャンネルを指定します。

- **カラー&アルファ** 塗りポイントのRGBチャンネルとアルファチャンネルが新しい色で塗りつぶされます。
- **ストレートカラー** 塗りポイント領域のRGBチャンネルだけが新しい色で塗りつぶされます。
- **透明度** 塗りポイント周辺の透明部分だけが塗りつぶされます。このオプションを使用するには、透明部分の中に塗りポイントを設定する必要があります。
- **不透明度** 塗りポイント周辺の不透明部分だけが塗りつぶされます。このオプションを使用するには、不透明部分の中に塗りポイントを設定する必要があります。
- **アルファチャンネル** 塗りポイントを設定した地点のアルファチャンネルの値によって、イメージ全体の不透明部分または透明部分のいずれかが塗りつぶされます。

**許容量** 新しい色で塗りつぶすピクセル範囲を指定します。この値は、塗りセレクタメニューで選択したオプションに基づきます。値を大きくすると塗りつぶされる類似ピクセル値の範囲が広くなり、小さくするとこの範囲が狭くなります。

**しきい値を表示** このオプションを選択すると、許容量の値に基づいて、しきい値がプログラムモニタにモノクロで表示されます。許容範囲内の白い領域が、選択した色で塗りつぶされます。このオプションは、思わぬ結果になった際の原因を見

つける場合に便利です。小さな隙間があり、色があふれ込み、塗りつぶすつもりがなかった領域が塗りつぶされる可能性があります。隙間が見つかった場合は、「許容量」の値を小さくするか、画像を修正します。画像を修正する場合は、ペイントエフェクトや、画像を作成したアプリケーションで編集します。

#### ストローク 塗りつぶす領域のエッジの処理を指定します。

- ・ **アンチエイリアス** 塗りつぶす領域のエッジにアンチエイリアスが適用されます。
- ・ **ぼかし** 塗りつぶす領域のエッジにぼかしが適用されます。「ぼかしの柔らかさ」の値を設定することで、エッジのぼかし方がより自然になります。
- ・ **拡散** 塗りつぶす領域が拡大されます。「拡散半径」の値は、塗りつぶしの色が、塗りつぶした領域のエッジからはみ出スピクセル数を示します。
- ・ **チョーク** 塗りつぶす領域が縮小されます。「拡散半径」の値は、塗りつぶしの色が、塗りつぶした領域のエッジから縮むピクセル数を示します。
- ・ **ストローク** 選択した領域の境界までを塗りつぶします。境界の外側は塗りつぶしません。「ストロークの幅」の値が、ストロークの幅（ピクセル単位）になります。

「アンチエイリアス」以外の各「ストローク」オプションには、対応するスライダがあります。

**塗りを反転** 塗りつぶされているピクセルがすべて元の色と透明度に戻され、塗りつぶされていないピクセルが、現在の設定を使用して塗りつぶされます。

**カラー** 塗りつぶしに使用する色を指定します。

**不透明度** 塗りつぶす領域の透明度を指定します。

**描画モード** 新しい塗りつぶしの色と元のクリップの合成に使用する描画モードを指定します。塗りつぶしと元のイメージを合成しない場合は、「塗りのみ」を使用します。この場合は、塗りつぶした部分だけが表示されます。

## カラーカーブエフェクト

カラーカーブエフェクトは、色のグラデーションを作成して、画像の元の内容と合成します。線形または放射状のグラデーションを作成して、時間に応じてグラデーションの位置や色を変化させることができます。「カーブの開始」と「カーブの終了」の各オプションを使用して、開始位置と終了位置を指定します。「カーブ拡散」コントロールを使用すると、グラデーションの色を分散して、バンディングを防止することができます。

**注意：**従来は、グラデーションは放送での再生が難しい効果でした。滑らかなグラデーションを再現するために十分な解像度が放送のクロミナンス信号にはないため、バンディングが発生していました。「カーブ拡散」コントロールを使用すると、グラデーションの各色が分散され、目に見えるバンディングを防止することができます。

## スタイライズエフェクト

### アルファグローエフェクト

アルファグローエフェクトは、マスクされているアルファチャンネルの境界の周りに色を付加します。境界から離れるにつれて1つの色をフェードアウトさせたり、別の色に変化させることができます。

アルファグローエフェクトには以下の設定があります。

**グロー** 色を付加する範囲を設定します。設定する範囲はアルファチャンネルの境界からの範囲です。値が大きいほど範囲が広くなり、再生時や書き出し時の処理が遅くなる場合があります。

**輝度** グローの初期の不透明度を設定します。

**開始色** グローの色を指定します。別の色を選択するには、カラーピッカーで色を選択します。

**終了色** グローの開始からグラデーションをかけることができます。

**フェードアウト** 色をフェードアウトするかどうかを指定します。

## ブラシストロークエフェクト

ブラシストロークエフェクトは、画像にブラシでペイントしたような効果を与えます。また、ブラシストロークの長さを 0 に設定して、描画の濃度を上げると、点描画的な効果も作成することができます。ストロークは指定の方向に描かれますが、エフェクトをより自然に見せるために、多少不規則さをもって描画されます。このエフェクトは、カラーチャンネルだけでなくアルファチャンネルにも影響します。画像の一部をマスクしている場合、ブラシストロークは、マスクのエッジ上もペイントします。



ブラシストロークエフェクト：元の画像（左）にブラシストロークエフェクトを適用し（中央）、「ブラシサイズ」と「描画の長さ」を調整した例（右）

ブラシストロークエフェクトでは、以下のコントロールを調整します。

**描画角度** ストロークを描く方向を指定します。画像は、この方向にシフトすることになり、クリップの境界でクリッピングが発生することがあります。

**ブラシサイズ** ブラシのサイズをピクセル単位で指定します。

**描画の長さ** ストロークの最大の長さを、ピクセル単位で指定します。「ランダムに描画」を 0 以外に設定すると、実際のストロークの長さは、この最大の長さより多少短くなることがあります。

**描画の濃度** 濃度を上げると、ブラシストローク同士が重なり、独特の効果を出すことができます。

**ランダムに描画** ストロークに不規則さを与えます。この数値が大きいほど、指定したブラシやストローク設定からはずれたランダムなストロークが作成されます。

**ペイント表面** ブラシストロークを適用する場所を指定します。

- **元のイメージにペイント** 変更されていないクリップの上にストロークを描きます。これが初期設定です。
- **透明にペイント** ストローク自体のみを表示して、ストローク間のクリップは透明のままにします。
- **白にペイント、黒にペイント** 白または黒の背景の上にストロークを適用することができます。

**元の画像とブレンド** エフェクトの適用度合いをパーセント値で指定します。数値が大きいほど、背景上に表示される元のクリップ要素が多くなります。例えば、50 % に設定すると、エフェクトを通して元のクリップが 50 % 表示されます。100 % では、エフェクトはクリップにまったく適用されません。嵐の雨のような効果を作成したい場合は、この値を 50 % 程度にします。

## カラーエンボスエフェクト

カラーエンボスエフェクトは、画像の元の色を変えずに画像内のオブジェクトの境界をよりシャープに強調します。

カラーエンボスエフェクトには以下の設定があります。

**方向** ハイライトの光源が照らす方向を度数で指定します。45 禰 … 設定すると、右上に影がかかります。

**レリーフ** エンボスの高さをピクセル単位で指定します。「レリーフ」の設定によって、ハイライトされる境界の最大幅が決まります。

**コントラスト** 画像内のオブジェクトの境界のシャープさを指定します。設定が低いと、明確な境界だけに効果が現れます。設定を高くすると、ハイライトが強くなります。

**元と合成** 元のソースクリップの指定した割合（パーセント）を最終結果に追加します。

## エンボスエフェクト

エンボスエフェクトは、画像内のオブジェクトの境界の色を抑えて、境界をよりシャープに強調します。また、境界に指定した角度からハイライトを当てます。

エンボスエフェクトには以下の設定があります。

**方向** ハイライトの光源が照らす方向を度数で指定します。45 福 ... 設定すると、右上に影がかかります。

**レリーフ** エンボスの高さをピクセル単位で指定します。「レリーフ」の設定によって、ハイライトされる境界の最大幅が決まります。

**コントラスト** 画像内のオブジェクトの境界のシャープさを指定します。設定が低いと、明確な境界だけに効果が現れます。設定を高くすると、ハイライトが強くなります。

## 輪郭検出エフェクト

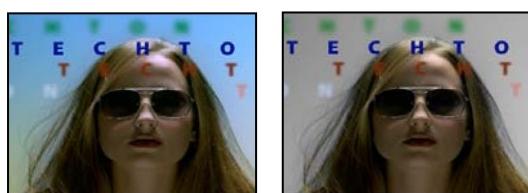
輪郭検出エフェクトは、画像内で変化が大きい領域を識別して、輪郭を強調します。輪郭は、白い背景に暗い色の線か、黒い背景に色付きの線で表示することができます。輪郭検出エフェクトを適用すると、画像はスケッチや写真のネガのようにになります。

輪郭検出エフェクトには以下の設定があります。

**反転** 輪郭検出後に画像を反転します。「反転」を選択しなかった場合、輪郭は白い背景に暗い色の線で表示されます。「反転」を選択した場合、輪郭は黒い背景に明るい色の線で表示されます。

## 色抜きエフェクト

色抜きエフェクトは、特定の色に類似する色以外のすべての色をクリップから削除します。例えば、バスケットボールゲームのムービーで、ボールのオレンジ色以外のすべての色を抜くことができます。



色抜きエフェクト：元の画像（左）、色抜きエフェクトの適用例（右）

色抜きエフェクトでは、以下のコントロールを調整します。

**色抜き量** クリップから色を抜く量を指定します。100 % に設定すると、選択した色に類似しないエリアがグレーで表示されます。50 % では、選択したエリアの色の彩度は半分になります。

**保持するカラー** 残したい色を指定します。

**許容量** エフェクトを適用する色の程度を指定します。0 % に設定すると、「保持するカラー」で指定した色と正確に一致する色以外のすべてのエリアは色抜きされます。100 % に設定した場合は、色は変更されません。

**エッジソフト** 色の境界線の鮮明度を指定します。値を大きくすると、色からグレーへの変換がなだらかになります。

**マッチカラー** 類似性を判断する際に使用するカラーモデルを指定します。「RGB 使用」は、RGB カラースペースを使用して色抜きするエリアを決定します。「マッチカラー」では厳密にマッチングを行うため、通常は、「色相を使用」よりも画像の多くの部分が色抜きされます。「色相を使用」は、色相（カラー）を使用して色抜きするエリアを決定します。つまり、「保持するカラー」で薄い青を選択した場合、同じ色相である濃い青も保持されます。

## モザイクエフェクト

モザイクエフェクトは、クリップを複数の単色の四角形に分割します。このエフェクトは、ピクセル化された画像を作成する場合に便利です。

モザイクエフェクトには以下の設定があります。

**水平ブロック、垂直ブロック** 各方向のモザイクへの分割数を指定します。

**シャープカラー** 各四角形を、元のクリップでの対応する領域の中心にあるピクセルの色にします。このコントロールを選択しなかった場合、四角形は元のクリップでの対応する領域の平均の色になります。

## ノイズエフェクト

ノイズエフェクトは、画像全体のピクセル値を不規則に変更します。ノイズエフェクトには以下の設定があります。

**ノイズ量** ノイズの量を指定します。この値によって、ピクセルの不規則な変更による変形の程度が決まります。値の範囲は 0 % (エフェクトなし) ~ 100 % (画像を認識できない程度) です。

**ノイズの種類** 「カラー/ノイズを使用」を選択すると、画像のピクセルの赤、緑、青の値が個別に変更されます。このコントロールを選択しなかった場合は、同じ値がすべてのチャンネルに加算されます。

**クリッピング** ノイズを発生させるときにピクセルのカラー値を循環させるかどうかを指定します。クリップ結果値を指定した場合、ピクセルのカラー値が最大値に達するとその値が維持されます。クリップ結果値を指定しなかった場合は、カラー値が低い値に戻り、値が循環します。「クリップ結果値」を選択した場合は、100 % のノイズでも画像を認識することができます。画像を完全に認識できないほど変更するには、「クリップ結果値」の選択を解除した上で、「カラー/ノイズを使用」を選択します。

## 複製エフェクト

複製エフェクトは、画面をタイルに分割し、各タイルに画像全体を表示します。タイル数はスライダをドラッグして設定します。指定したタイル数で画面の縦横が分割されます。

## ラフェッジエフェクト

ラフェッジエフェクトは、フラクタル計算によってクリップのアルファチャンネルのエッジを荒く、劣化したようにします。ラスタライズしたテキストやグラフィックが、腐食した金属やタイプライターのテキストのように、自然に「荒れた」外観になります。



ラフェッジエフェクト：元の画像（左）、「エッジの種類」を「ラフ」に設定（中央）、その後「さび&カラー」を適用（右）

ラフェッジエフェクトでは、以下のコントロールを調整します。

**エッジの種類** アルファチャンネルへのエフェクトの適用方法を指定します。色を使用するオプション（フォトコピー＆カラーなど）を選択する場合、「エッジカラー」コントロールを使用して色を指定します。

**エッジカラー** 「エッジの種類」で色を使用するオプション（「ラフ&カラー」など）を選択する場合、この色で適用部分を塗りつぶします。

**境界** アルファチャンネルのエッジからどこまでエフェクトを拡張するかを指定します。

**エッジのシャープネス** ラフェッジのシャープさまたは柔らかさを指定します。値を小さくすると柔らかいエッジになり、値を大きくするとシャープなエッジになります。

**フラクタルの影響** 適用するラフェッジがフラクタル計算にどの程度影響されるかを指定します。

**スケール** ラフェッジの計算に使用するフラクタルのスケールを指定します。

**幅または高さを伸縮** ラフェッジの計算に使用するフラクタルの幅または高さを指定します。

**オフセット（乱流）** プロジェクトモニタに表示されるフラクタルシェイプの部分を指定します。クリップに適用されたディストーションまたはラフェッジのシェイプが変化します。このエフェクトで作成されるフラクタルシェイプは、すべての方向に無限なので、クリップに表示される結果は、フラクタル全体のほんの一部となります。「オフセット」コントロールをアニメートするとフラクタルの位置が変更され、違う部分が表示されるようになります。ラフェッジのシェイプとテクスチャを変更します。

**複雑度** ラフェッジのディテールのレベルを指定します。複雑度の値を大きくすると、ラフェッジのテクスチャでディテールの鮮明度が高くなります。複雑度の値を小さくすると、鮮明度が低くなります。

**注意：**複雑度の値を大きくすると、レンダリングの所要時間が長くなります。レンダリング時間を長くせずに同じ結果を得るには、複雑度を大きくする代わりにスケールの値を小さくします。

**展開** ラフエッジのシェイプを微妙に変化させます。この設定でアニメートすると、時間の経過に応じてラフエッジが滑らかに変化または「展開」します。展開のキーフレームを設定して、キーフレーム間の一定時間でラフエッジが「展開する」量を決定します。一定時間内の循環が多いほど、ラフエッジが急速に変化します。展開の値を大きくすると、ラフエッジの変化が滑らかでなくなる場合があります。

**注意：**展開の値は「循環」という単位で設定されますが、これらの循環は常に進行し続けることを理解することが重要です。展開の状態は、新しい値で無限に進行を続けます。展開の設定を各循環での元の状態に戻すには、以下に説明するサイクル展開のオプションを使用します。

**展開のオプション** 展開のオプションでは、エフェクトを1つの短いサイクルでレンダリングして、プロジェクトが継続する間、このサイクルをループさせるコントロールが用意されています。以下のコントロールを使用して、滑らかで、順次変化し、反復されないループを作成します。

- **サイクル展開** 展開の状態を開始地点の状態に戻すループが作成されます。
- **サイクル（周期）** フラクタルノイズのサイクルが反復する前に繰り返す（展開設定の）循環の数を指定します。例えば、展開で5つの循環を設定する場合、サイクルの値を2に設定すると、展開は2回ループします。これらの展開サイクルのタイミングまたは速度は、展開キーフレーム間の時間量によって決定されます。「サイクル（周期）」コントロールは、サイクル展開を選択した場合のみ使用可能です。

**注意：**「サイクル（周期）」コントロールは、フラクタルの状態にだけ影響し、ジオメトリックやその他のコントロールには影響しません。例えば、2つのフラクタルの状態が同じでも、異なるサイズまたはオフセットの設定で表示した場合、同じ表示にはなりません。

- **ランダムシード** ラフエッジのテクスチャを生成する固有のランダム値を設定します。このプロパティをアニメートすると、同じフラクタルの種類で1つのフラクタルのシェイプのセットからほかのフラクタルのシェイプのセットにフラッシングします。ラフエッジを滑らかに変換させるには、「展開」コントロールを使用します。

**注意：**以前に作成した展開サイクルを再利用し、ランダムシードの値だけを変更して、新しいラフエッジのアニメーションを作成できます。新規の「ランダムシード」値を入力すると、展開アニメーションを乱さずにラフエッジを変更できます。

## ソラリゼーションエフェクト

ソラリゼーションエフェクトは、陰画像と陽画像を合成して、画像にハローを作成します。このエフェクトは、写真を現像中に瞬間に露光させたような効果を画像に付加します。

## ストロボエフェクト

ストロボエフェクトは、一定またはランダムな間隔で、クリップに対して数値演算を実行します。例えば、5秒ごとに0.1秒だけクリップを完全に白くしたり、クリップの色をランダムな間隔で反転することができます。

ストロボエフェクトには以下の設定があります。

**元をブレンド** エフェクトの強さを指定します。エフェクトの強さは値0で最大になり、値を大きくすると小さくなります。

**ストロボ継続時間（秒）** ストロボエフェクトの継続時間を秒単位で指定します。

**ストロボ間隔（秒）** 後続のストロボが開始する間隔を秒単位で指定します。例えば、ストロボ継続時間を0.1秒に設定し、ストロボ間隔を1.0秒に設定した場合は、クリップにエフェクトが0.1秒間適用されてから、0.9秒間はエフェクトがない状態が続きます。ストロボ間隔の値をストロボ継続時間よりも小さくした場合、ストロボエフェクトは継続的に適用されます。

**ランダムストロボの確率** クリップの特定のフレームにストロボエフェクトを適用する確率を指定し、エフェクトが不規則に適用されているかのような効果を出します。

**ストロボ** エフェクトの適用方法を指定します。

- **カラーにのみ適用可能** すべてのカラーチャンネルに対してストロボ処理が実行されます。

- **レイヤーを透明にする** ストロボエフェクトの発生時にクリップが透明になります。

**ストロボ演算子** ストロボメニューで「カラーにのみ適用可能」を選択した場合に使用する数値演算子を指定します。初期設定は「コピー」です。

## テクスチャエフェクト

テクスチャエフェクトは、クリップに模様やテクスチャを付加することができます。例えば、木の画像をレンガのテクスチャにし、テクスチャの深さや光源を調整して、クリップに付加することができます。

テクスチャエフェクトには以下の設定があります。

**テクスチャ置き換え** エフェクトの適用方法を指定します。

- **テクスチャを重ねる** テクスチャがクリップ上に繰り返し配置されます。
- **中央テクスチャ** テクスチャがクリップの中央に配置されます。
- **テクスチャを伸縮させフィットさせる** 選択されたクリップの大きさまでテクスチャが引き伸ばされます。

## ブラシアニメーションエフェクト

ブラシアニメーションエフェクトは、クリップ上にストロークをアニメートします。例えば、筆記体の文字を書くことをシミュレートしたり、ストロークを蛇のように動かしたりすることができます。ブラシアニメーションエフェクトでは、ストロークのブラシサイズ、カラー、鮮明度、不透明度をアニメートできます。



ブラシアニメーションエフェクト：ストロークのアニメート

ブラシアニメーションエフェクトでは、以下のコントロールを調整します。

**ブラシの位置** ストロークを開始する位置を指定します。

**カラー、ブラシのサイズ、鮮明度、ブラシの不透明度** ストロークのサイズと外観を指定します。

**ストロークの長さ（秒）** ストロークの長さを秒数で指定します。値が 0 の場合、ストロークの長さは無制限になります。クリップ上で蛇のような動きを作成するには、すべてのキーフレームで 1 枝のストロークの長さ（0 以外）を指定します。ストロークを描くときにストロークの長さを伸縮するには、各キーフレームでストロークの長さを変更します。

**ブラシの間隔（秒）** ストロークを描くときの各タッチの間隔を秒単位で指定します。小さい値に設定すると、ペイントストロークは滑らかになりますが、レンダリングに時間がかかります。

**ペイントのタイムプロパティ** ペイントのプロパティ（カラーと透明度）を、各ストロークセグメントに適用するか、すべてのストロークに適用するかを指定します。

- **なし** 各キーフレームで指定したカラーと不透明度をすべてのストロークに適用します。

• **カラー** キーフレームで指定したカラーを、そのキーフレームで始まるストロークに適用します。これは、後のキーフレームでカラーが変更されるまで適用されます。各キーフレームで指定した不透明度が、すべてのストロークに適用されます。

• **不透明度** キーフレームで指定した不透明度を、そのキーフレームで始まるストロークに適用します。これは、後のキーフレームでカラーが変更されるまで適用されます。各キーフレームで指定したカラーが、すべてのストロークに適用されます。

**ブラシのタイムプロパティ** ブラシのプロパティ（サイズと鮮明度）を、各ストロークセグメントに適用するか、すべてのストロークに適用するかを指定します。

- **なし** 各キーフレームで指定したブラシサイズと鮮明度をすべてのストロークに適用します。

- ・ブラシのサイズ** キーフレームで指定したブラシサイズを、そのキーフレームで始まるストロークに適用します。これは、後のキーフレームでサイズが変更されるまで適用されます。各キーフレームで指定した硬さが、すべてのストロークに適用されます。
  - ・鮮明度** キーフレームで指定した鮮明度を、そのキーフレームで始まるストロークに適用します。これは、後のキーフレームでカラーが変更されるまで適用されます。各キーフレームで指定したサイズが、すべてのストロークに適用されます。
  - ・サイズと鮮明度** キーフレームで指定したブラシサイズと鮮明度を、そのキーフレームで始まるストロークに適用します。これは、後のキーフレームでそれらが変更されるまで適用されます。
- ペイントスタイル** ストロークを元のレイヤーに適用するか、透明のレイヤーに適用するかを指定します。

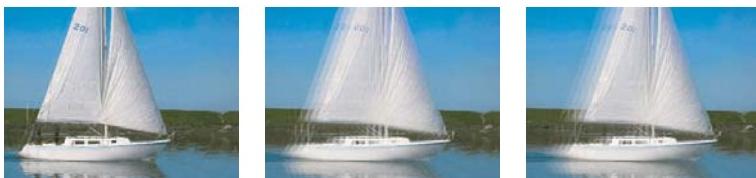
## 関連項目

219 ページの「キーフレームについて」

# 時間エフェクト

## エコーエフェクト

エコーエフェクトは、クリップ内の複数の異なる時間のフレームを合成します。このエフェクトは、単純な視覚的なエコーから、筋やこすったような効果まで、さまざまな用途に使用することができます。このエフェクトは、クリップ内に動きがある場合にのみ効果があります。初期設定では、エコーエフェクトを適用すると、その前に適用されたエフェクトは無視されます。



エコーエフェクト：元の画像（左）、エコーの値が小さい場合（中央）、エコーの値を増やした場合（右）

エコーエフェクトには以下の設定があります。

**エコー時間（秒）** エコー間の時間を秒単位で指定します。負の値を指定すると、前のフレームからエコーが作成されます。正の値を指定すると、後のフレームからエコーが作成されます。

**エコーの数** エコーエフェクトで合成するフレームの数を指定します。例えば、2 を指定した場合、[ 現在の時間 ]、[ 現在の時間 + エコー時間 ]、[ 現在の時間 + 2 x エコー時間 ] から新しい画像が作成されます。

**開始強度** エコーシーケンスの開始フレームの強さ（明るさ）を指定します。例えば、1 に設定した場合、最初のフレームは元のフレームと同じ強さで合成されます。0.5 に設定した場合、最初のフレームは半分の強さで合成されます。

**減衰** 後続のエコーの強さの割合を指定します。例えば、0.5 に設定した場合、最初のエコーは明度が開始強度の半分になります。2 番目のエコーはその半分、つまり開始強度の 0.25 倍の明度になります。

**エコー演算子** エコー間で行う演算を指定します。

- ・追加** ピクセル値を加算してエコーが合成されます。開始強度が大きすぎる場合、このモードはオーバーロードしやすく、白い筋が生じる可能性があります。エコーを均等に合成するには、開始強度は 1.0 をエコーの数で割った値に、減衰は 1.0 に設定します。
- ・最大** すべてのエコーの中で最大のピクセル値を使用してエコーが合成されます。
- ・最小** すべてのエコーの中で最小のピクセル値を使用してエコーが合成されます。
- ・スクリーン** 光学的に重ね合わせることでエコーが合成されます。これは「追加」と似ていますが、「追加」の場合ほど簡単にオーバーロードしません。

- **後ろに合成** 各エコーのアルファチャンネルを使用して、後ろから前に合成されます。
- **前に合成** 各エコーのアルファチャンネルを使用して、前から後ろに合成されます。

## ポスタリゼーション時間エフェクト

ポスタリゼーション時間エフェクトは、クリップを特定のフレームレートに固定します。ポスタリゼーション時間エフェクトは、単独でも特殊効果として便利ですが、もっと高度な使用方法があります。例えば、60 フィールドのビデオツーページを 24 fps に固定し、60 フィールド / 秒でフィールドレンダリングすると、ストップモーションで撮影したような効果を与えられます。ハードウェアデバイスでは、この効果をストロボとよぶことがあります。

フレームレートの値を変動させると、予測できない結果が生じる可能性があります。このため、フレームレートの補間方法にはホールドインまたはホールドアウトを使用する必要があります。

## トランスマスクエフェクト

### クリップエフェクト

クリップエフェクトは、クリップの各境界からピクセルの列をトリミングし、その領域を指定された背景色に置き換えます。このエフェクトは、デジタル化処理中のオーバースキャンに起因するノイズやピクセルの歪曲を取り除く場合に使用します。トリミングしたクリップを自動的に元の大きさに戻すには、クリップエフェクトではなくクロップエフェクトを使用します。

クリップエフェクトには以下のオプションがあります。

**左をクリップ、上をクリップ、右をクリップ、下をクリップ** クリップの各境界を個別にトリミングします。

**塗りのカラー** トリミングした領域を置き換える色を指定します。初期設定の色は黒です。

### クロップエフェクト

クロップエフェクトは、クリップの各境界からピクセルの列をトリミングし、トリミングしたクリップを自動的に元の大きさに戻します。各スライダコントロールを使用して、クリップの各境界を個別にトリミングします。クロップは、画像の上下左右のパーセント値で指定できます。

トリミングしたクリップを自動的に元の大きさに調整しない場合は、クロップエフェクトではなくクリップエフェクトを使用するか、「ズーム」をオフにします。

**注意：**クロップエフェクトは、プログラムモニタで直接操作できます。エフェクトコントロールパネルでクロップのとなりのトランスマスクアイコン  をクリックします。いずれかのコーナーハンドルをドラッグします。

### エッジのぼかしエフェクト

エッジのぼかしエフェクトでは、4つの辺すべてに柔らかい黒い境界線を作成して、クリップ内のビデオをぼかすことができます。境界線の幅は、「量」値を入力して制御します。設定ボタン  をクリックして、エッジのぼかし設定ダイアログボックスのスライダを移動することもできます。

### 水平反転エフェクト

水平反転エフェクトは、クリップ内の各フレームの左右を反転しますが、クリップの再生方向は変わりません。

### 水平方向固定エフェクト

水平方向固定エフェクトは、クリップ底部の水平方向を固定した状態でクリップを左または右に傾斜させます。効果は、テレビの水平同期の設定に似ています。クリップの傾斜はスライダをドラッグして設定します。

## ロールエフェクト

ロールエフェクトは、フィルムロール上に画像があるかのように、クリップを左、右、上、下にロールします。

## 垂直反転エフェクト

垂直反転エフェクトは、クリップの上下を反転します。このエフェクトにはキーフレームを使用できません。

## 垂直方向固定エフェクト

垂直方向固定エフェクトは、テレビの垂直同期の調整のようにクリップを上にスクロールします。このエフェクトにはキーフレームを使用できません。

# トランジションエフェクト

## ブロックディゾルブエフェクト

ブロックディゾルブエフェクトは、不規則なブロック単位でクリップを消去します。ブロックの幅と高さは、ピクセル単位で個別に設定できます。ドラフト画質では、ブロックがピクセル精度で配置され、エッジがシャープになります。最高画質では、ブロックがサブピクセル精度で配置されるので、エッジが柔らかくなります。



ブロックディゾルブエフェクト：元の画像（左）、ブロックディゾルブエフェクトの適用例（中央、右）

## グラデーションワイプエフェクト

グラデーションワイプエフェクトでは、2つ目のビデオトラック上のクリップのルミナンス値に基づいて、グラデーションレイヤーと呼ばれる変換が作成されます。グラデーション内のピクセルのルミナンスによって、1つ目のビデオトラックのクリップのピクセルを透明にするタイミングが決まります。グラデーションレイヤーの暗い部分が最初に透明になり、続いて明るい部分が透明になります。



グラデーションワイプエフェクト：元の画像（左）、グラデーションワイプエフェクトの適用例（中央、右）

例えば、左から右へグラデーションする単純なグレースケールの場合は、ワイプが左から右へ進みます。グラデーションレイヤーは、静止画だけでなく動画にも生成することができます。任意のビデオトラックのクリップをグラデーションレイヤーとして使用し、変わったワイプエフェクトを適用することもできます。また、ほかのエフェクトと一緒に使用することによって高度なワイプを作成することもできます。例えば、カラーカーブエフェクトを使用すると、さまざまなグレースケールグラデーションを作成することができます。完全なカスタムグラデーションを作成するには、Adobe Photoshopなどのプログラムでグラデーションをペイントするか、Adobe Illustratorなどのプログラムで描画します。

グラデーションワイプエフェクトでは、以下のコントロールを調整します。

**変換終了** クリップに適用する変換の比率を指定します。

**ソフトに変換** 変換のエッジに適用する柔らかさの度合いを指定します。

**グラデーションレイヤー** グラデーションとして使用するクリップを指定します。グラデーションレイヤーは、グラデーションワイプを適用するクリップと同じシーケンス内に配置する必要があります。

**グラデーション置き換え** グラデーションのクリップ内での配置方法とサイズを指定します。

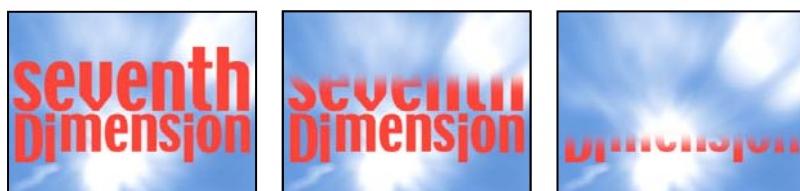
- **タイルグラデーション** 複数のグラデーションのコピーがタイル状に並べられます。
- **中央グラデーション** 1つのグラデーションをクリップの中央に配置します。
- **グラデーションを伸縮させフィットさせる** グラデーションレイヤーの縦および横のサイズを変更して、クリップ全体に合わせます。

**グラデーションを反転** グラデーションレイヤーとグラデーション変換を適用するクリップの位置を反転します。

### リニアワイプエフェクト

リニアワイプエフェクトは、指定した方向で単純な線形ワイプを実行します。

**ワイプ角度** ワイプが移動する方向を指定します。例えば、90 福 ... 指定すると、ワイプは左から右へ移動します。



リニアワイプエフェクト：元の画像（左）、リニアワイプエフェクトの適用例（中央、右）

### 放射状ワイプエフェクト

放射状ワイプエフェクトは、指定したポイントで回転するワイプを使用し、下にあるクリップを徐々に表示していきます。

**開始角度** 変換が開始される位置または角度を指定します。開始角度を 0 福 ... 設定すると、変換がクリップの一番上から開始されます。

**ワイプ** 時計回りと反時計回りのどちらか、または時計回りと反時計回りを交互に実行する方法が指定できます。



放射状ワイプエフェクト：元の画像（左）、放射状ワイプエフェクトの適用例（中央、右）

### ブラインドエフェクト

ブラインドエフェクトは、指定した方向と幅の帯を使用して、下にあるクリップに徐々に表示していきます。



ブラインドエフェクト：元の画像（左）、ブラインドエフェクトの適用例（中央、右）

## ビデオエフェクト

### ブロードキャストカラーエフェクト

ブロードキャストカラーエフェクトは、テレビ放送でクリップが正確に表示されるようにピクセルのカラー値を調整します。コンピュータでは、赤、緑、青を組み合わせて色を表現しますが、一般的なビデオ機器では別の合成信号を使用して色を表現します。家庭用ビデオ機器では一定の振幅を超える信号を再生できませんが、コンピュータで生成された色はこの制限値を超えることがあります（信号の振幅は IRE 単位で測定され、120 IRE が送信可能な最大振幅です）。ブロードキャストカラーエフェクトは、輝度や彩度を表示可能なレベルまで低減させる場合に使用します。

ある画像と同じ IRE レベルを設定する際、輝度を減らすよりも彩度を減らすほうが振幅の変化が大きく、画像の変化も大きくなります。「色を使用可能にする」オプションの「使用不可能をキーアウト」と「使用可能をキーアウト」の機能を使用すると、現在の設定で、画像内でブロードキャストカラーエフェクトの対象領域を簡単に判別することができます。コントラストが大きい色を背景にして、「使用不可能をキーアウト」または「使用可能をキーアウト」を選択すると、クリップ内の対象領域または対象以外の領域を通して背景が見えます。

使用不可能なレベルとは、シーケンスの一部が使用可能なレベルを超えた場合、テレビ画面で意図したとおりに色が表示されないことを意味します。以下は、テレビ放送用ムービーでの色の使用に関する規定です。

- 彩度の高い色の使用は避けます。例えば、赤の値が 255、緑と青の値が 0 の場合、NTSC モニタでは赤が不鮮明になります。
- 純粋な黒と純粋な白の値の使用は避けます。一般的に使用される黒の値は 16、白の値は 235 です。
- シーケンスのテストを行い、NTSC モニタで再生して、色が正確に表示されることを確認します。

**注意：**このエフェクトが必要かどうかは、作成する出力に依存します。多くのビデオカードでは、出力時に輝度と彩度が表示可能なレベルまで自動的に低減されます。

ブロードキャストカラーエフェクトには以下のオプションがあります。

**ブロードキャストステージ** 使用する再生規格を指定します。北米では、NTSC (National Television Standards Committee) が標準規格です。この規格は日本でも使用されています。西ヨーロッパと南米のほとんどの地域では、PAL (Phase Alternating Line) 規格が使用されています。

**色を使用可能にする** 信号の振幅を小さくする方法を指定します。

- **輝度減少** ピクセルが黒の方向に変化し、明るさが低下します。これが初期設定です。
- **彩度減少** ピクセルが同じ明るさのグレーに近づき、彩度が低下します。
- **使用不可能をキーアウト** 使用不可能なピクセルが透明になります。
- **使用可能をキーアウト** 使用可能なピクセルが透明になります。

**IRE** IRE のレベルを指定します。この値を超えたクリップのピクセルは変更されます。範囲は、振幅 (IRE) 90 ~ 120 IRE です。100 IRE 程度にすると、クリップが大きく変化する場合があります。120 IRE は最大値であり、正しい結果が得られない可能性があります。初期設定値の 110 IRE が無難なレベルです。

### フィールド補間エフェクト

フィールド補間エフェクトは、現在の走査線の平均値を使用して、欠落したフィールドを再生成します。フィールドとは、テレビやインターレースモニタで一般的に使用されるフレームの構成単位であり、「欠落したフィールド」とは、通常はキャプチャ中にドロップした奇数または偶数の走査線です。このエフェクトは、ドロップフィールドが目立つフルスクリーンの出力に使用すると有効です。

## タイムコードエフェクト

タイムコードエフェクトを適用すると、ビデオ上にタイムコードが表示されます。これにより、シーンの特定が容易にでき、チームのメンバー やクライアントとの共同作業も便利になります。タイムコード表示は、クリップがプログレッシブであるか、インターレースであるかを示します。クリップがインターレース方式の場合、シンボルは、フレームが奇数フィールドまたは偶数フィールドのいずれであるかを示します。タイムコードエフェクトの設定では、表示位置、サイズ、透明度に加え、形式とソースのオプションを指定できます。

タイムコードエフェクトには以下のコントロールがあります。

**位置** タイムコードの水平および垂直位置を調整します。

**サイズ** テキストのサイズを指定します。

**不透明度** テキストの背景の不透明度を指定します。

**フィールドシンボル** タイムコードの右側にインターレースフィールドシンボルをするかしないか指定します。

**形式** タイムコード形式として「SMPTE」、「フレーム」、「フィート + フレーム (16 mm)」または「フィート + フレーム (35 mm)」を選択します。

**タイムコードソース** タイムコードのソースを選択します。

• **クリップ** クリップの先頭の 0 からタイムコードを表示します。

• **メディア** メディアファイルのタイムコードを表示します。

• **生成** 「オフセット」オプションの「開始タイムコード」の指定に従ってタイムコードを開始して、「時間単位」オプションに基づいてカウントします。

**時間単位** タイムコードエフェクトで使用されるタイムベースを設定します。初期設定では、このオプションは、「タイムコードソース」を「クリップ」に設定した場合のプロジェクトタイムベースに設定されます。

**オフセット** 表示されているタイムコードから最大 50 フレーム増減します。

**ラベルテキスト** タイムコードの左側に 3 文字のラベルを表示します。「なし」、「自動」、「カメラ 1」～「カメラ 9」の中から選択します。

## オーディオエフェクト

### Adobe Premiere Pro のオーディオエフェクトについて

Adobe Premiere Pro には VST (Virtual Studio Technology) オーディオプラグインが用意されています。これらのプラグインを使用して、オーディオクリップのプロパティを変化させたり、オーディオに特殊な表現を付加することができます。ほとんどのエフェクトは、モノラル、ステレオ、5.1 クリップに対応しています。これらのエフェクトは、特に指定のない限りクリップとトラックのどちらに適用することもできます。Adobe Audition をインストールしている場合には、VST エフェクトを Adobe Audition から自動的に検索、認識され、使用できるようになります。

**注意：**各オーディオエフェクトにはバイパスオプションがあります。このオプションを使用すると、設定するキーフレームでエフェクトのオンまたはオフを指定することができます。

### バランスエフェクト

バランスエフェクトでは、左チャンネルと右チャンネルの相対的なボリュームを調整することができます。正の値を指定すると右チャンネルの比率が増え、負の値を指定すると左チャンネルの比率が増えます。このエフェクトはステレオクリップだけに適用することができます。このエフェクトは、ステレオクリップのみに適用することができます。

### バンドパスエフェクト

バンドパスエフェクトは、指定範囲（周波数帯域）外の周波数を除去します。このエフェクトは、5.1、ステレオまたはモノラルクリップに適用することができます。

バンドパスエフェクトには以下のオプションがあります。

**センター** 除去する周波数範囲の中心値を指定します。

**Q** 残す周波数帯域の幅を指定します。設定が低いと周波数帯域の幅が広くなり、設定が高いと周波数帯域の幅が狭くなります。

## バスエフェクト

バスエフェクトでは、オーディオの低周波数（200 Hz 以下）を増加または減少させることができます。「ブースト」には、低周波数の増加量または低減量をデシベル単位で指定します。このエフェクトは、5.1、ステレオまたはモノラルクリップに適用することができます。

## チャンネルボリュームエフェクト

チャンネルボリュームエフェクトでは、ステレオまたは 5.1 のクリップや、トラックの各チャンネルのボリュームを、個別に調整することができます。各チャンネルのレベルはデシベル単位で指定します。

## DeEsser エフェクト

DeEsser エフェクトは、ナレータやボーカリストが「s」や「t」の文字を発音したときに発生しがちな歯擦音や、他の耳障りな高周波数の擦過音を除去します。このエフェクトは、5.1、ステレオまたはモノラルクリップに適用することができます。

DeEsser エフェクトには以下の設定があります。

**Gain** 擦過音を低減する量を指定します。メーターに、低減の量がデシベル単位で表示されます。

**Male, Female** ナレータまたはボーカリストの性別を指定します。このオプションによって、エフェクトを性別によるトーンの違いに適合させることができます。

## DeHummer エフェクト

DeHummer エフェクトは、オーディオから不要な 50 Hz/60 Hz のハム（ブーンという音）を除去します。このエフェクトは、5.1、ステレオまたはモノラルクリップに適用することができます。DeHummer エフェクトには以下の設定があります。

**Reduction** ハムを低減する量を指定します。値が大きいと、低周波域に含まれる必要なオーディオ情報もカットされる場合があります。

**Freq.** ハムの中心周波数を指定します。通常、ヨーロッパと日本では 50 Hz、米国とカナダでは 60 Hz です。通常、ハムの周波数は静的ではなく、上下 5 Hz の範囲で変動します。「50 Hz」ボタンまたは「60 Hz」ボタンをクリックして、該当する周波数を設定します。

**Filter** ハムの除去に使用するフィルタの数を指定します。ハムは、50 または 60 Hz の基本周波数のみで構成されているのではなく、基本周波数の倍数の周波数（100/110 Hz、150/160 Hz など）を持つ倍音も含んでいます。値を大きくすると、CPU 使用率が上昇します。この値を調整して、フィルタ処理する倍音の周波数の数を決定します。例えば、「Freq.」値として「60 Hz」を、「Filter」値として「4#」を選択した場合、DeHummer エフェクトは 60 Hz の周波数と 3 つの倍音の周波数（120 Hz、240 Hz および 480 Hz）をフィルタ処理するので、フィルタ処理される周波数は合計 4、つまり「Filter」に指定した「4#」となります。値を大きくするほど、大きな処理能力が必要になります。

## ディレイエフェクト

ディレイエフェクトは、オーディオクリップの音声にエコーを追加します。エコーは指定した時間が経過してから再生されます。このエフェクトは、5.1、ステレオまたはモノラルクリップに適用することができます。ディレイエフェクトには以下の設定があります。

**ディレイ** エコーが再生されるまでの時間を指定します。最大値は 2 秒です。

**フィードバック** 小さくなっていく複数のエコーを作成するためのパラメータで、エコーに追加する遅延信号の割合をパーセント単位で指定します。

**ミックス** エコーの量を設定します。

### DeNoiser エフェクト

DeNoiser エフェクトは、テープのノイズを自動的に検出して除去します。このエフェクトは、磁気テープなどへのアナログ録音のノイズを除去する場合に使用します。このエフェクトは、5.1、ステレオまたはモノラルクリップに適用することができます。

DeNoiser エフェクトには以下の設定があります。

**Noise Floor** クリップ再生時のノイズフロアのレベルをデシベル単位で示します。

**Freeze** ノイズフロアの予測を現在の値で停止します。このコントロールは、クリップ内で断続的に発生するノイズを検出する場合に使用します。

**Reduction** 除去するノイズの量を -20 ~ 0 dB の範囲で指定します。

**Offset** 自動的に検出されるノイズフロアと、ユーザが定義する値の間のオフセット値を設定します。値は、-10 ~ +10 dB の範囲で指定します。オフセットを使用すると、自動のノイズ除去では不十分な場合に制御を強化することができます。

### Dynamics エフェクト

Dynamics エフェクトには、オーディオを調整するための一連のコントロールがあります。これらのコントロールは組み合わせて使用するか、個別に使用します。値の調整は、カスタムセットアップビューのグラフィックコントロールを使用するか、個別のパラメータビューで調整することができます。このエフェクトは、5.1、ステレオまたはモノラルクリップに適用することができます。

Dynamics エフェクトには以下の設定があります。

**AutoGate** 指定されたしきい値に満たないレベルの信号を除去します。このコントロールは、例えばナレーションのバックグラウンド信号など、録音中の不要なバックグラウンド信号を除去する場合に使用します。この場合、ナレーションが停止したときに常にゲートを閉じるように設定すると、ほかの音声が除去されます。LED の色は、ゲートのモードを示します。緑はゲートが開いていることを、黄色はアタックまたはリリースを、赤はゲートが閉じていることを示します。「AutoGate」には以下のコントロールがあります。

- **Threshold** ゲートを開くときの入力信号レベルの下限を -60 ~ 0 dB の範囲で指定します。信号レベルがこのレベルに満たない場合、ゲートは閉じて、入力信号の音がミュートされます。
- **Attack** 信号レベルがしきい値を超えた場合にゲートを開くまでの時間を指定します。
- **Release** 信号レベルがしきい値より低くなった場合にゲートを閉じるまでの時間を 50 ~ 500 ミリ秒の範囲で指定します。
- **Hold** 信号レベルがしきい値より低くなつてからゲートを閉じたままにする時間を 0.1 ~ 1000 ミリ秒の範囲で指定します。

**Compressor** 小さい音のレベルを上げて大きい音のレベルを下げることで、ダイナミックレンジのバランスをとり、クリップのデュレーション全体でレベルを一定にします。「Compressor」には以下のコントロールがあります。

- **Threshold** 圧縮を実行するときの信号レベルの下限を -60 ~ 0 dB の範囲で設定します。しきい値に満たないレベルは処理対象なりません。
- **Ratio** 圧縮を適用する比率を 8:1 以内で設定します。例えば、この比率が 5:1 の場合、入力レベルが 5 dB 上がると出力は 1 dB 上がります。
- **Attack** 信号がしきい値を超えた時点からコンプレッサーが応答するまでの時間を 0.1 ~ 100 ミリ秒の範囲で指定します。
- **Release** 信号がしきい値より低くなった時点からゲインが元のレベルに戻るまでの時間を 10 ~ 500 ミリ秒の範囲で指定します。
- **Auto** 入力信号に基づいてリリース時間が計算されます。
- **MakeUp** 圧縮によるゲインの損失を補正するコンプレッサーの出力レベルを -6 ~ 0 dB の範囲で指定します。

**Expander** 指定されたしきい値に満たないすべての信号を、「Ratio」に設定した比率に縮小します。結果は Gate のコントロールと似ていますが、より細かい調整が可能です。「Expander」には以下のコントロールがあります。

- **Threshold** エキスパンダーを実行するときの信号レベルの上限を指定します。しきい値を超えるレベルは処理対象になりません。
- **Ratio** 信号を拡張する比率を 5:1 以内で設定します。例えば、この比率が 5:1 の場合、レベルが 1 dB 下がると 5 dB に拡張され、信号の縮小速度が速くなります。

**Limiter** 信号のピークを含むオーディオクリップのクリッピングを減らします。例えば、オーディオファイルで 0 dB を超えるピークをならすと、オーディオの全体的なレベルを 0 dB 未満に下げなくてもクリッピングを避けることができます。「Limiter」には以下のコントロールがあります。

- **Threshold** 信号の上限レベルを -12 ~ 0 dB の範囲で指定します。このしきい値を超えるすべての信号は、しきい値と同じレベルまで低減されます。
- **Release** クリッピングが発生した時点からゲインが通常のレベルに戻るまでの時間を 10 ~ 500 ミリ秒の範囲で指定します。

**SoftClip** リミッターと同じようにクリッピングを減らすことができますが、しきい値は使用されません。このコントロールを選択すると、ミキシング全体でより細かい調整を行う必要のある信号が強調表示されます。

## EQ エフェクト

EQ エフェクトは、パラメトリックイコライザとして機能し、複数の帯域を使用して周波数、帯域幅、レベルを制御します。このエフェクトには、3 つの完全にパラメトリックな中域、1 つの高域、1 つの低域があります。低域と高域は初期設定でシェルビングフィルタとなります。ゲインは周波数全体で一定です。「Cut」コントロールを選択すると、低域と高域のフィルタがシェルビングからカットオフに切り替わります。カットオフモードでは、ゲインはオクターブあたり -12 dB に固定され、変更不可能になります。

値の調整は、カスタムセットアップビューのグラフィックコントロールを使用するか、個別のパラメータビューで調整することができます。カスタムセットアップビューでは、周波数のグラフでフィルタ帯域のハンドルをドラッグすることで帯域のパラメータを設定することができます。帯域ごとに周波数とゲインを設定するコントロールがあります。中域には、Q 要素を調整するコントロールがさらに 2 つあります。このエフェクトは、5.1、ステレオまたはモノラルクリップに適用することができます。

EQ エフェクトには以下の設定があります。

**Freq.** 帯域の周波数の増加量または減少量を 20 ~ 2000 Hz の範囲で指定します。

**Gain** 帯域のゲインの増加量または減少量を -20 ~ 20 dB の範囲で指定します。

**Cut** フィルタの機能をシェルビングからカットオフに切り替えます。

**Q** 各フィルタ帯域の幅を 0.05 ~ 5.0 オクターブの範囲で指定します。

**Output** EQ の出力ゲインでの周波数帯域の増加または減少を補正するゲインの量を指定します。

## 左チャンネルへ振るエフェクト、右チャンネルへ振るエフェクト

左チャンネルへ振るエフェクトは、オーディオクリップの左チャンネルの情報を複製し、右チャンネルに配置します。クリップの右チャンネルの既存の情報は破棄されます。右チャンネルへ振るエフェクトは、オーディオクリップの右チャンネルの情報を複製し、左チャンネルに配置します。クリップの左チャンネルの既存の情報は破棄されます。このエフェクトはステレオのオーディオクリップのみに適用することができます。

## ハイパスエフェクト、ローパスエフェクト

ハイパスエフェクトは、指定されたカットオフ周波数より低い周波数を除去します。ローパスエフェクトは、指定されたカットオフ周波数より高い周波数を除去します。ハイパスエフェクトとローパスエフェクトは、5.1、ステレオまたはモノラルクリップに適用することができます。

## 反転エフェクト

反転エフェクトは、すべてのチャンネルのフェーズを反転します。このエフェクトは、5.1、ステレオまたはモノラルクリップに適用することができます。

## MultibandCompressor エフェクト

MultibandCompressor エフェクトは、3 帯域のコンプレッサーで、帯域ごとにコントロールがあります。小さい音のコンプレッサーが必要な場合は、Dynamics エフェクトのコンプレッサーではなく、このコンプレッサーを使用します。

値の調整は、カスタムセットアップビューのグラフィックコントロールを使用するか、個別のパラメータビューで調整することができます。カスタムセットアップビューでは、周波数表示に 3 つの帯域（低域、中域、高域）が表示されます。各帯域のゲインを設定するには、ゲイン補正と対象となる周波数の範囲のハンドルを調整します。中域のハンドルによって、帯域の交差周波数が決まります。各ハンドルをドラッグして、対応する周波数を調整します。このエフェクトは、5.1、ステレオまたはモノラルクリップに適用することができます。

MultibandCompressor エフェクトには以下の設定があります。

**Solo** アクティブな帯域だけを再生します。

**MakeUp** レベルをデシベル単位で調整します。

**BandSelect** 帯域を選択します。グラフィックコントロールで、帯域をクリックして選択します。

**Crossover Freq** 選択した帯域の周波数の範囲を拡大します。

**Output** 出力ゲイン調整を指定して、圧縮によって発生したゲインの増加または減少を補正します。これにより、個別のゲイン設定のミキシングを保持することができます。

帯域ごとに以下のコントロールがあります。

**Thresh1 ~ Thresh3** 圧縮を実行するときの入力信号レベルの下限しきい値を -60 ~ 0 dB の範囲で設定します。

**Ratio1 ~ Ratio3** 圧縮率を 8:1 以内で指定します。

**Attack1 ~ Attack3** 信号がしきい値を超えた時点からコンプレッサーが応答するまでの時間を 0.1 ~ 100 ミリ秒の範囲で指定します。

**Release1 ~ Release3** 信号がしきい値より低くなつた時点からゲインが元のレベルに戻るまでの時間を指定します。

**MakeUp1 ~ MakeUp3** 圧縮によるゲインの損失を補正するコンプレッサーの出力レベルを -6 ~ 12 dB の範囲で指定します。

## マルチタップディレイエフェクト

マルチタップディレイエフェクトは、クリップ内のオーディオのエコーを最大 4 つまで追加します。このエフェクトは、5.1、ステレオまたはモノラルクリップに適用することができます。マルチタップディレイエフェクトには以下の設定があります。

**ディレイ 1 ~ ディレイ 4** 元のオーディオからそのエコー開始までの時間を指定します。最大値は 2 秒です。

**フィードバック 1 ~ フィードバック 4** 小さくなつていく複数のエコーを作成するためのパラメータで、エコーに追加する遅延信号の割合をパーセント単位で指定します。

**レベル 1 ~ レベル 4** 各エコーのボリュームを設定します。

**ミックス** 遅延するエコーと遅延しないエコーの量を設定します。

## ノッチエフェクト

ノッチエフェクトは、指定された周波数を中心値としてそれに近い周波数を除去します。このエフェクトは、5.1、ステレオまたはモノラルクリップに適用することができます。ノッチエフェクトには以下の設定があります。

**中心** 除去する周波数の中心値を指定します。送電線のブーンという音を除去する場合は、オーディオの録音場所の送電系統周波数と一致する値を入力します。北米と日本の関西以西は 60Hz、日本の関東以東を含むその他のほとんどの場所は 50 Hz です。

**Q** 処理対象の周波数の範囲を指定します。設定値が低いと帯域幅が狭くなり、設定値が高いと帯域幅が広くなります。

### パラメトリック EQ エフェクト

パラメトリック EQ エフェクトは、指定された周波数を中心値としてそれに近い周波数を増加または減少します。このエフェクトは、5.1、ステレオまたはモノラルクリップに適用することができます。パラメトリック EQ エフェクトには以下の設定があります。

**Center** 除去する周波数範囲の中心値を指定します。

**Q** 処理対象の周波数の範囲を指定します。設定値が低いと帯域幅が狭くなり、設定値が高いと帯域幅が広くなります。周波数の調整量は、「ブースト」パラメータにデシベル単位で設定します。「ブースト」コントロールでは、指定帯域幅の調整量をデシベル単位で指定します。

**Boost** 周波数範囲の増加量または低減量を -20 ~ +20 dB の範囲で指定します。

### PitchShifter エフェクト

PitchShifter エフェクトは、入力信号の音程（ピッチ）を調整します。このエフェクトは、高い音声を低くしたり、低い音声を高くする場合に使用します。各プロパティを調整するには、カスタムセットアップビューでコントロールを使用するか、個別のパラメータビューで値を変更します。このエフェクトは、5.1、ステレオまたはモノラルクリップに適用することができます。

PitchShifter エフェクトには以下の設定があります。

**Pitch** 音程の変更を半音単位で指定します。調整可能な範囲は -12 ~ +12 半音です。

**Fine Tune** 「Pitch」パラメータの半音単位の設定を微調整します。

**Formant Preserve** 選択すると、オーディオクリップのフォルマントが維持されます。例えば、高い音声の音程を高くるときに使用すると、人工的な音声にならないように調整することができます。

### Reverb エフェクト

Reverb エフェクトは、室内で再生しているような雰囲気と暖かさをオーディオクリップに加えます。値の調整は、カスタムセットアップビューのグラフィックコントロールを使用するか、個別のパラメータビューで調整することができます。このエフェクトは、5.1、ステレオまたはモノラルクリップに適用することができます。

Reverb エフェクトには以下の設定があります。

**Pre Delay** 原音から残響音が開始するまでの時間を指定します。この設定は、音が反射する壁までの距離と相関関係があります。

**Absorption** 壁や床等による吸音率をパーセント単位で指定します。

**Size** 部屋の広さをパーセント単位で指定します。

**Density** 残響音の終息時の密度を指定します。「Density」の設定可能範囲は、「Size」の値に応じて変わります。

**LoDamp** 低周波数音の減衰量をデシベル単位で指定します。低周波数音を減衰させると、こもった低音を防止することができます。

**HiDamp** 高周波数音の減衰量をデシベル単位で指定します。設定を低くすると、金属的な高音を防ぎ、残響音が柔らかくなります。

**Mix** 残響の程度を設定します。

### チャンネルの入れ替えエフェクト

チャンネルの入れ替えエフェクトは、左チャンネルと右チャンネルの情報をスワップします。このエフェクトはステレオクリップだけに適用することができます。

## トレブルエフェクト

トレブルエフェクトでは、4000 Hz以上の高周波数を増加または減少させることができます。「ブースト」コントロールで、増加または減少する量をデシベル単位で指定します。このエフェクトは、5.1、ステレオまたはモノラルクリップに適用することができます。

## ボリュームエフェクト

ボリュームエフェクトは、ほかの標準エフェクトよりも前にボリュームをレンダリングしたい場合に、基本エフェクトにあるボリュームエフェクトの代わりに使用します。ボリュームエフェクトでは、クリップにエンベロープが作成されます。これにより、クリッピングを発生させずにオーディオレベルを高くすることができます。クリッピングは、信号がハードウェアで許容されるダイナミックレンジを超えた場合に発生し、これが原因でひずみが生じことがあります。正の値を指定するとボリュームは大きくなり、負の値を指定するとボリュームは小さくなります。ボリュームエフェクトは、5.1、ステレオまたはモノラルトラックのクリップに適用できます。

# 第 15 章：合成

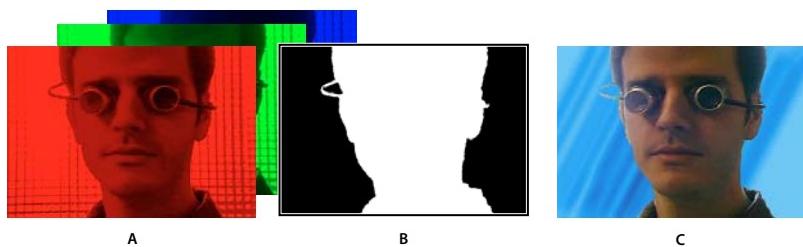
## 透明（マスク、アルファチャンネル）

### 透明について

複数の画像から合成画像を作成するには、画像の一部が透明である必要があります。アルファチャンネル、マスク、マットおよびキーイングを使用して、画像の透明にする部分と別の画像の一部を隠すために使用する部分を定義できます。透明を操作し、描画モードを選択することによって、さまざまな視覚的効果を作成することができます。

### アルファチャンネルとマットについて

カラー情報は、赤（R）、緑（G）、青（B）の 3 つのチャンネルに格納されます。さらに、画像には目に見えない 4 番目のチャンネルとして、透明情報を含むアルファチャンネルと呼ばれるチャンネルが含まれる場合があります。



さまざまなチャンネル

A. 分割されたカラーチャンネル B. アルファチャンネル C. すべてのチャンネルを同時に表示

アルファチャンネルは、カラーチャンネルに影響を与えるずに、画像とその透明情報を单一のファイルに保存する方法を提供します。

After Effects のコンポジションパネルまたは Adobe Premiere Pro のソースモニタパネルでアルファチャンネルを表示した場合、白は完全な不透明、黒は完全な透明、グレーは半透明を表します。

マットは、そのレイヤーまたは別のレイヤーの透明部分を定義するレイヤー（またはレイヤーのいずれかのチャンネル）です。白い部分は不透明部分を定義し、黒い部分は透明部分を定義します。通常、アルファチャンネルをマットとして使用しますが、アルファチャンネルよりも透明部分の定義に適したチャンネルやレイヤーがある場合や、ソース画像にアルファチャンネルが含まれていない場合は、アルファチャンネル以外のマットを使用することもできます。

アルファチャンネルは、Adobe Photoshop、ElectricImage、TGA、TIFF、EPS、PDF、QuickTime（「数百万色以上」のビット数で保存）、Adobe Illustrator など、多くのファイル形式に含めることができます。After Effects は、Adobe Illustrator、EPS、および PDF ファイルの空白部分を自動的にアルファチャンネルに変換します。

### ストレートチャンネルと合成チャンネルについて

アルファチャンネルを含むファイルは、ストレートと合成の 2 種類に分けられます。ただし、アルファチャンネルはどちらも同じで、カラーチャンネルだけが異なります。

ストレート（またはマットなし）チャンネルでは、透明情報はアルファチャンネルにのみ保存され、表示されるカラー チャンネルには保存されません。ストレートチャンネルを使うと、ストレートチャンネルをサポートするアプリケーションで画像を表示するまで、透明に関するエフェクトは表示されません。

合成（またはマットあり）チャンネルでは、透明情報はアルファチャンネルと共に、表示されるカラー チャンネルにも保存され、背景色と合成されます。ぼかしたエッジなどの半透明部分のカラーは、透明度により背景色に近づくように変更されます。

ソフトウェアによっては、チャンネルが合成される背景色を指定することができますが、そうでない場合は、通常、背景色は黒または白になります。

ストレートチャンネルは、合成チャンネルよりも正確なカラー情報を保持します。合成チャンネルは、Apple QuickTime Player など、さまざまなプログラムと互換性があります。通常、画像でストレートチャンネルと合成チャンネルのどちらを使用するかは、編集または合成するアセットが決まったときに行います。Adobe Premiere Pro および After Effects は、ストレートチャンネルと合成チャンネルの両方を認識するので、どちらを使用しても、プロジェクトで適切な結果を得ることができます。

## キーイングについて

キーイングは、画像の特定のカラー値（カラーキーやクロマキーの場合）または明るさの値（ルミナンスキーの場合）によって透明を定義します。値をキーイングアウトすると、類似するカラーやルミナンス値のピクセルはすべて透明になります。

キーイングによって一定のカラーや明るさの背景を別の画像に容易に置き換えることができます。これは、複雑で容易にマスクできないオブジェクトを操作するときに特に役立ちます。一定のカラーの背景をキーイングアウトする手法を、通常、ブルースクリーンまたはグリーンスクリーンと呼びます。ただし、青または緑を使用しなければならないわけではなく、任意の単色を背景として使用することができます。

差分キーイングは、特定の基準となる背景画像について透明を定義します。単色のスクリーンをキーイングアウトする代わりに、任意の背景をキーイングアウトすることができます。

## ビデオの合成

### 合成について

合成（コンポジション）とは、1つまたは複数のクリップを別のクリップ上にスーパーインポーズして合成画像を作成する処理のことです。合成処理を行うには、キーを適用する、（アルファチャンネルを持つクリップで）アルファチャンネルを使用する、不透明度エフェクトを使用する、画像をスケールして下位の画像を表示するなど、さまざまな方法を使用できます。これらの方法はすべて、スケールの場合を除き、クリップの一部を透明にする必要があります。

 Production Studio の別のプログラムである After Effects には、さまざまな合成処理用ツールが用意されています。After Effects で作成したコンポジションは、Adobe Premiere Pro に簡単に読み込むことができます。

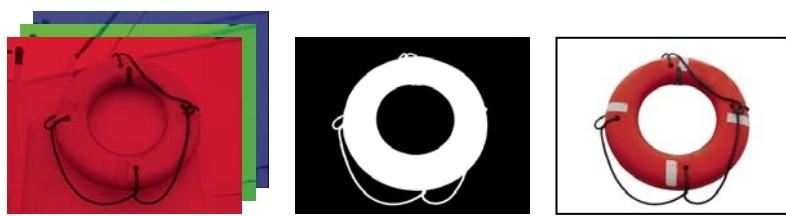
クリップの一部が透明な場合、透明度情報はクリップのアルファチャンネルに格納されます。不透明度、マスク、マットおよびキーイングを自由に組み合わせてアルファチャンネルを変更し、クリップの一部または全体の透明度を調整することができます。Adobe Premiere Pro では、透明な領域に関して以下の用語を使用します。

**アルファチャンネル** クリップの透明な領域を定義するチャンネルです。定義の対象となるのは、そのアルファチャンネル自身が含まれているクリップです。アルファチャンネルは、表示用のカラーチャンネル（RGB など）とは別の追加チャンネルです。アルファチャンネルは透明度を表しており、通常は非表示です。アイテムを読み込む場合、アルファチャンネルを使用すると、フッテージアイテムのカラーチャンネルに影響を与えることなく、クリップと透明度情報をまとめて1つのファイルに格納できます。また、既存のアルファチャンネルを使用せずに、Adobe Premiere Pro の透明度エフェクトを使用して新しいアルファチャンネルを作成することもできます。プログラムモニタでアルファチャンネルを表示した場合、白は不透明、黒は透明、グレーは半透明の部分を示します。アルファチャンネルではグレーのシェードを使用して透明度情報を格納しているので、一部のエフェクトではグレースケール画像（またはカラー画像のルミナンス値）をアルファチャンネルとして適用できます。

**マスク** 部分的に使うアルファチャンネルを意味します。アルファチャンネルと同じ意味で使用されることもあります。

**マット** 現在のクリップまたは別のクリップの透明な領域を定義または変更します。マットはファイルまたは各チャンネルに適用できます。マットは、アルファチャンネルを使用するより合成するために、より精度の高い透明の範囲設定が必要な場合でアルファチャンネルを含まないクリップの時に使用します。

**キーイング** 画像の特定の色（クロマキー）または輝度（ルミナンスキー）の値を使用して透明度を定義することです。キーカラーと一致するピクセルが透明になります。キーイングは、青または緑のスクリーンなど単一色の背景を削除する場合に使用します。



色分離されたチャンネル（左）、アルファチャンネル（中央）およびすべてのカラーチャンネルを同時に表示した結果（右）

## 関連項目

[333 ページの「透明について」](#)

[333 ページの「アルファチャンネルとマットについて」](#)

[94 ページの「表示モードを選択するには」](#)

## クリップの合成

タイムラインパネルの各ビデオトラックには、透明度情報を格納するアルファチャンネルが含まれています。ビデオ、静止画、タイトルなどの不透明コンテンツが追加されていない限り、すべてのビデオトラックフレームは完全に透明です。不透明なコンテンツの一部または全体を透明にするには、クリップのアルファチャンネルを調整するか、クリップにマットやキーを適用します。アルファチャンネルで透明度が指定されている部分を除き、下位トラックのクリップは上位トラックのクリップによって隠されます。Adobe Premiere Pro では、最下位のトラックからクリップの合成を開始します。最終的なビデオフレームは表示されるすべてのトラックを合成したクリップになります。全トラックが空または透明な領域は黒になります。必要に応じて、ファイルメニューから「フッテージを変換」コマンドを選択し、クリップのアルファチャンネルの処理方法をプロジェクト全体で変更できます。

クリップやトラックを合成する場合は、以下のガイドラインを念頭に置いてください。

- クリップ全体に一定の透明度を適用する場合は、エフェクトコントロールパネルでクリップの不透明度を調整します。
- 最も効率良く透明度を定義する方法は、透明にする領域を定義するアルファチャンネルが既に含まれているソースファイルを読み込むことです。透明度情報はファイルに格納されているので、このファイルをクリップとして使用するすべてのシーケンスでは、ファイルに格納された透明度が維持された状態でクリップが表示されます。
- クリップのソースファイルにアルファチャンネルが含まれていない場合は、透明にする個々のクリップインスタンスに対して透明度を手動で適用する必要があります。シーケンスに含まれているビデオクリップに透明度を適用するには、クリップの不透明度を調整するか、エフェクトを適用します。
- アルファチャンネルが含まれているファイルを、アルファチャンネル対応のファイル形式で保存する場合は、Adobe After Effects、Adobe Photoshop、Adobe Illustratorなどのアプリケーションを使用すると、アルファチャンネル付きクリップとして保存できます。これらのアプリケーションでは、透明度を表すチェックボードのパターンを表示できるので、不透明を表す白い部分と透明な部分を区別することができます。

## 関連項目

[333 ページの「透明について」](#)

[336 ページの「クリップの不透明度の調整」](#)

[338 ページの「キーをクリップに適用するには」](#)

## アルファチャンネルの処理方法を設定するには

- プロジェクトパネルでクリップを選択します。
- ファイル／フッテージを変換を選択するか、クリップを右クリックしてコンテキストメニューから「フッテージを変換」を選択します。

**3** フッテージを変換ダイアログボックスで、次のいずれかのアルファチャンネルオプションを選択し、「OK」をクリックします。

**アルファチャンネルを無視** クリップのアルファチャンネルを無視します。

**アルファチャンネルを反転** アルファチャンネルの明暗を反転します。これにより、透明な領域と不透明な領域が反転します。

 クリップの透明な領域が分かりにくい場合は、プログラムモニタのプログラムビューから「アルファ」を選択します。このほかに透明な領域を表示する方法としては、キーイングしている画像の下位トラックに明るい単色のマットを追加する方法があります。

## 関連項目

333 ページの「アルファチャンネルとマットについて」

346 ページの「単色のマットを作成するには」

## クリップの不透明度の調整

トラックのクリップは、マスク、マットまたはアルファチャンネルでマークされている領域を除き、初期設定で完全に(100 %)不透明な状態で表示されます。クリップ全体の透明度を高くするには、不透明度値を100 %未満に設定します。クリップの不透明度値を100 %未満に設定すると、下位トラックのクリップが透けて見えるようになります。不透明度を0 %にすると、クリップは完全に透明になります。半透明なクリップの下位トラックにクリップが重なっていない場合は、シーケンスの黒い背景が見えるようになります。選択したクリップの不透明度は、エフェクトコントロールパネルまたはタイムラインパネルで設定できます。不透明度をアニメートすると、クリップをフェードインまたはフェードアウトさせることができます。

不透明度とビジュアルエフェクトが相互に作用して得られる結果は、レンダリングの順序によって変化します。まずビデオエフェクトにリストされているエフェクトがレンダリングされます。次にモーションなどのジオメトリックエフェクトがレンダリングされ、最後にアルファチャンネルの調整が適用されます。各エフェクトグループ内では、エフェクトはリストの上位から下位の順番でレンダリングされます。不透明度は基本エフェクトリストに属しているので、ビデオエフェクトリストの後にレンダリングされます。不透明度を特定のエフェクトの前または後にレンダリングする場合、または別の不透明度オプションを制御する場合は、アルファチャンネルキービデオエフェクトを適用します。

 単に黒い背景へのフェードアウトを作成する場合は、不透明度キーフレームを手動でアニメートする代わりに、暗転などのトランジションをクリップに適用します。

## 関連項目

223 ページの「キーフレームの使用を有効にするには」

299 ページの「アルファチャンネルキーエフェクト」

## エフェクトコントロールパネルでクリップに不透明度を指定するには

**1** タイムラインパネルでクリップを選択します。

**2** エフェクトコントロールパネルで、不透明度エフェクトのとなりの右向きの三角形をクリックします。

**3** (オプション) 時間の経過に従って不透明度エフェクトをアニメートする場合は、アニメーションのオン／オフアイコン  をクリックして、時間インジケータがエフェクトコントロールパネルのタイムラインビューの設定したい位置にあることを確認します。

**4** 次のいずれかの操作を行います。

- 新しい不透明度値を入力します。
- アニメーションのオン／オフアイコンの横にある右向きの三角形をクリックして設定コントロールを表示し、不透明度スライダをドラッグします。

手順 3 でアニメーションのオン／オフアイコンをクリックした場合には、エフェクトコントロールパネルのタイムラインビューの時間インジケータがある位置にキーフレームが作成されます。

**5 (オプション)** 時間の経過に従ってクリップの透明度をアニメートする場合は、時間インジケータをドラッグして、次のいずれかの操作を行って調整します。

- 設定する値を入力します。
- 不透明度スライダをドラッグして値を指定します。

調整を行う場合は、新しいキーフレームと調整状態を表すグラフが、エフェクトコントロールパネルのタイムラインビューに表示されます。値を入力する、不透明度スライダをドラッグする、またはグラフ上の不透明度ハンドルをドラッグして、さらに調整を行うことができます。キーフレームグラフを編集して、キーフレーム間の補間を調整することもできます。必要に応じて手順 5 を繰り返します。

## 関連項目

226 ページの「エフェクトコントロールパネルでキーフレームグラフを編集するには」

219 ページの「キーフレームについて」

### タイムラインパネルでクリップに不透明度を指定するには

クリップの不透明度は、ほかのエフェクトプロパティと同じようにエフェクトコントロールパネルで調整できます。ただし、状況や使用目的によってはタイムラインパネルで調整するほうが簡単な場合もあります。

**1** 必要に応じて、トラック名のとなりの右向きの三角形をクリックして、トラックのビューを展開し、オプションを表示します。

**2** 必要に応じてキーフレームを表示ボタン をクリックして、ポップアップメニューから「不透明度ハンドルを表示」を選択します。グラフが、トラックのすべてのクリップに表示されます。

**注意:** グラフにキーフレームがない場合、グラフはトラック全体にわたって水平線として表示されます。

**3** タイムラインパネルで、次のいずれかの操作を行います。

- Ctrl キーを押しながら選択ツールをクリックして、グラフを上または下にドラッグします。
- ペンツールを使用して、グラフを上または下にドラッグします。

ドラッグ中は、不透明度の値と現在の時間がツールヒントとして表示されます。

**4 (オプション)** 時間の経過に従って不透明度エフェクトをアニメートする場合は、ペンツールを使用して、タイムラインパネルで、Ctrl キーを押しながらグラフ上の設定したい時間位置をクリックします。クリックした位置にキーフレームが作成されます。必要に応じて手順 3、4 を繰り返します。

グラフ上に 1 つまたは複数のキーフレームを作成したら、選択ツールまたはペンツールを使用して、キーフレームまたは不透明度ハンドルで移動できます。アニメーションの滑らかさを調整するには、キーフレーム補間法をリニアからベジェに変更します。231 ページの「ベジェキーフレーム補間を使用した変更の制御」を参照してください。

## 関連項目

242 ページの「エフェクトコントロールパネルについて」

223 ページの「キーフレームの使用を有効にするには」

219 ページの「キーフレームの操作」

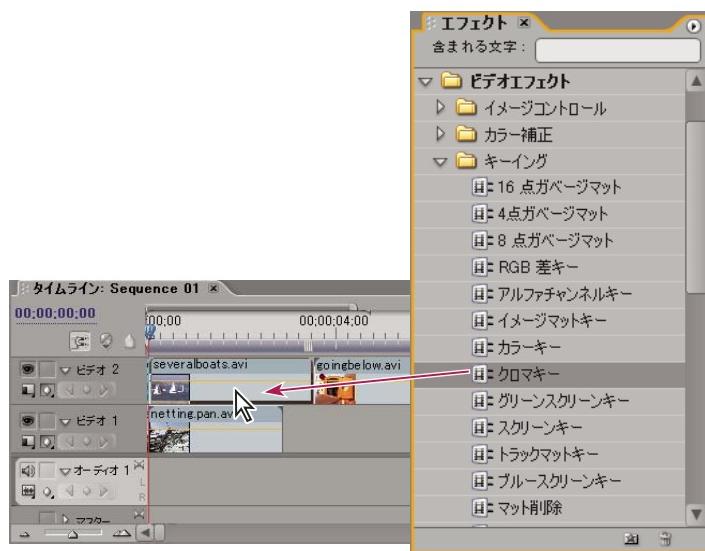
## キーによる透明な領域の定義

### キーをクリップに適用するには

キーエフェクトは、色や輝度などの値に基づいて、クリップの透明な領域を定義します。色に基づいたキーは背景の塗りつぶしに、輝度キーはテクスチャや特別エフェクトの追加に、アルファチャンネルキーはクリップのアルファチャンネルの変更に、マットキーはトラベリングマットの追加および別クリップのマットとして適用する場合に使用します。

**1** エフェクトパネルから、ビデオエフェクトピンの右向きの三角形をクリックして展開し、キーイングピンを表示します。

**2** タイムラインパネルに表示されているクリップに目的のキーをドラッグします。



エフェクトパネルからタイムラインパネルのクリップへのキーのドラッグ

**3** エフェクトコントロールパネルの「ビデオエフェクト」セクションで、キーエフェクト名のとなりの右向きの三角形をクリックしてセクションを展開し、設定を表示します。

**4** (オプション) クロマキーまたはRGB差キーを適用する場合は、「カラー」設定オプションを表示し、次のいずれかの操作を行って、色を選択してクリップの透明度を定義します。

- 色見本をクリックし、カラーピッカーを使用して色を選択し、「OK」をクリックしてカラーピッカーを閉じます。
- スポイントアイコンを選択し、コンピュータのデスクトップ上の任意の場所をクリックして色を選択します。

クロマキーまたはRGB差キーとして選択した色が、スポットアイコンのとなりにある色見本に表示されます。

**5** キーの設定を調整します。時間の経過に従ってキーイングエフェクトをアニメートしない場合は、手順**6**と**7**をスキップできます。

**注意:** キー設定について詳しくは、該当するキーのトピックを参照してください。

**6** (オプション) 時間の経過に従ってキーイングエフェクトをアニメートする場合は、設定する位置に時間インジケーターがあることを確認し、アニメーションのオン/オフアイコン をクリックします。キーフレームが、エフェクトコントロールパネルのタイムラインビューに表示されます。

**7** (オプション) 時間インジケーターを再び移動して、次のいずれかの操作を行って調整します。

- 設定する値を入力します。
- 設定名のとなりの右向きの三角形をクリックして設定を表示し、スライダをドラッグして値を指定します。エフェクトコントロールパネルのグラフでポイントをドラッグすることもできます。

設定を調整すると、新しいキーフレームがエフェクトコントロールパネルに表示されます。エフェクトコントロールパネルのキーフレームグラフを編集して、キーフレーム間の補間を調整することもできます。必要に応じて手順 7 を繰り返します。

 キーエフェクトの設定による効果を効率よく確認するには、クリップのコンポジット出力表示とアルファ出力表示を同時に表示します。プログラムモニタのメニューから新規リファレンスモニタを選択し、新規リファレンスモニタのメニューから「アルファ」を選択します。

## 関連項目

334 ページの「キーイングについて」

342 ページの「マットについて」

339 ページの「単色をキーアウトするには」

226 ページの「エフェクトコントロールパネルでキーフレームグラフを編集するには」

## クロマキーの使用

クロマキーエフェクトでは、クリップの中で透明にする特定の色または色の範囲を指定します。このキーは、青や緑など、単色のスクリーンを背景に撮影されたシーンに使用できます。

以下のクロマキー設定をエフェクトコントロールパネルで調整します。

**類似性** 透明にするターゲットカラーの範囲を広げたり狭めたりします。値が大きいほど範囲は広くなります。

**ブレンド** キーアウトするクリップとその下位クリップとを合成します。値が大きいほどクリップの合成の度合いが大きくなります。

**しきい値** キーアウトする色の範囲での陰の量を制御します。値が大きいほど陰が多くなります。

**カットオフ** 陰の明暗を調節します。右へドラッグすると陰が濃くなります。ただし、しきい値スライダより右にはドラッグしないでください。しきい値を超えると、グレーおよび透明のピクセルが反転します。

**スマージング** 透明な領域と不透明な領域との境界に対するアンチエイリアスの量を指定します。アンチエイリアスを適用するとピクセルが合成され、エッジがソフトで滑らかになります。アンチエイリアスを適用せず、エッジをシャープにするには、「なし」を選択します。このオプションは、タイトルなど、はっきりとした線を保ちたい場合に便利です。スマージングの度合いを変えるには、「弱」または「強」を選択します。

**マスクのみ** クリップのアルファチャンネルだけを表示します。黒は透明な領域、白は不透明な領域、グレーは半透明な領域を表します。

## 関連項目

334 ページの「キーイングについて」

## カラーキーについて

カラーキーエフェクトは、指定のキーカラーに類似するすべてのイメージピクセルをキーアウトします。このエフェクトは、レイヤーのアルファチャンネルのみを変更します。

クリップ内で指定したキーカラー値を持つ色を消去すると、その色または色範囲がクリップ全体で透明になります。透明にする色の範囲は、許容レベルを調整して指定します。透明領域の境界をぼかすことで、透明領域と不透明領域の変化を緩やかにすることもできます。

## 関連項目

334 ページの「キーイングについて」

### 単色をキーアウトするには

1 タイムラインパネルでクリップを選択します。

**2** カラーキーエフェクトをクリップに適用します。

**3** エフェクトコントロールパネルで、右向きの三角形をクリックしてカラーキーエフェクトを表示します。

**4** 次のいずれかの操作を行って、キーカラーを指定します。

- キーカラーの色見本をクリックしてカラーピッカーを表示し、色を選択して、「OK」をクリックします。
- スポイトアイコンをクリックしてから、コンピュータ画面上の色をクリックします。

**5** カラー許容量スライダをドラッグして、キーアウトする色範囲を指定します。低い値では、キーカラー付近の狭い範囲の色がキーアウトされます。高い値では、広い範囲の色がキーアウトされます。

**6** エッジを細くスライダをドラッグして、調整部分の境界の幅を調節します。正の値を指定すると、マスクが拡大され、透明部分が増えます。負の値を指定すると、マスクが縮小され、透明部分が減ります。

**7** エッジをぼかすスライダをドラッグして、エッジのソフトの度合いを指定します。高い値では、エッジがよりソフトになりますが、レンダリングに時間がかかります。

## RGB 差キーの使用

RGB 差キーはクロマキーをシンプルにしたキーです。ターゲットカラーの範囲は選択できますが、画像を合成したり透明度をグレーで調整したりすることはできません。RGB 差キーは、照明が強くて陰がないシーン、または微調整の必要がないアルファカットに使用します。

**注意：**差異マットキーは、RGB 差キーが色を使用するのと同じように、マットを使用してアルファチャンネルを定義します。詳しくは、300 ページの「差異マットキーエフェクト」を参照してください。

以下の RGB 差キー設定をエフェクトコントロールパネルで調整します。

**カラー** マスクによって透明になる、ビデオ内の色を指定します。

**類似性** 透明にするターゲットカラーの範囲を広げたり狭めたりします。値が大きいほど範囲は広くなります。

**スムージング** 透明な領域と不透明な領域との境界に対するアンチエイリアス（ソフト化）の量を指定します。アンチエイリアスを適用せず、エッジをシャープにするには、「なし」を選択します。このオプションは、タイトルなど、はっきりとした線を保ちたい場合に便利です。スムージングの度合いを変えるには、「弱」または「強」を選択します。

**マスクのみ** クリップのアルファチャンネルだけを表示します。黒は透明な領域、白は不透明な領域、グレーは半透明な領域を表します。

**ドロップシャドウ** オリジナルクリップの不透明領域から 4 ピクセル右および 4 ピクセル下の位置に、50 % グレー、50 % 不透明の陰が追加されます。このオプションは、タイトルなどのシンプルなグラフィックスに最適です。

## 関連項目

334 ページの「キーイングについて」

## ブルースクリーンキーおよびグリーンスクリーンキー

ブルースクリーンキーおよびグリーンスクリーンキーは、純粋な色度の青または緑を基に透明部分を作成します。合成を作成するときに明るい青または緑のスクリーンをキーアウトする場合は、この 2 つのキーを使用します。

以下のブルースクリーンおよびグリーンスクリーンキー設定をエフェクトコントロールパネルで調整します。

**しきい値** クリップの透明部分を決定する青または緑のレベルを設定します。しきい値スライダを左にドラッグすると、透明になる部分が広くなります。しきい値スライダのドラッグ中に黒い（透明の）部分を表示するには、「マスクのみ」オプションを使用します。

**カットオフ** 「しきい値」設定で指定された非透明部分の不透明度を設定します。カットオフスライダを右にドラッグすると、不透明度が増加します。カットオフスライダのドラッグ中に白い（不透明な）部分を表示するには、「マスクのみ」オプションを使用します。

**スムージング** 透明な領域と不透明な領域との境界に対するアンチエイリアス（ソフト化）の量を指定します。アンチエイリアスを適用せず、エッジをシャープにするには、「なし」を選択します。このオプションは、タイトルなど、はっきりとした線を保ちたい場合に便利です。スムージングの度合いを変えるには、「弱」または「強」を選択します。

**マスクのみ** クリップのアルファチャンネルだけを表示します。黒は透明な領域、白は不透明な領域、グレーは半透明な領域を表します。



緑を背景にして対象物を写します（左）。グリーンスクリーンキー効果を適用して、下のトラックの上に対象物をスーパーインポーズします（右）。

## 関連項目

334 ページの「キーイングについて」

## 赤以外キーの使用

赤以外キーは、緑または青の背景を基に透明部分を作成します。ブルースクリーンキーおよびグリーンスクリーンキーと同様の効果が得られます。このキーでは 2 つのクリップを合成できます。また、赤以外キーは、非透明オブジェクトの境界線付近のフリンジを低減させることもできます。赤以外キーは、合成を行いながら緑のスクリーンをキーアウトする場合や、ブルースクリーンキーまたはグリーンスクリーンキーを使用しても希望どおりの結果が得られなかった場合に使用します。

以下の赤以外キー設定をエフェクトコントロールパネルで調整します。

**しきい値** クリップの透明部分を決定する青または緑のレベルを設定します。しきい値スライダを左にドラッグすると、透明になる部分が広くなります。しきい値スライダのドラッグ中に黒い（透明の）部分を表示するには、「マスクのみ」オプションを使用します。

**カットオフ** しきい値スライダで指定された非透明部分の不透明度を設定します。値が大きいほど透明度が増加します。不透明な領域が希望のレベルになるまで右へドラッグします。

**フリンジの除去** 残存する緑または青のスクリーン色をクリップの不透明領域の境界線から除去します。「なし」を選択すると、フリンジの除去が無効になります。「緑」を選択すると緑のスクリーンのフッテージから、「青」を選択すると青のスクリーンのフッテージから、それぞれ残存エッジが除去されます。

**スムージング** 透明な領域と不透明な領域との境界に対するアンチエイリアス（ソフト化）の量を指定します。アンチエイリアスを適用せず、エッジをシャープにするには、「なし」を選択します。このオプションは、タイトルなど、はっきりとした線を保ちたい場合に便利です。スムージングの度合いを変えるには、「弱」または「強」を選択します。

**マスクのみ** クリップのアルファチャンネルだけを表示します。黒は透明な領域、白は不透明な領域、グレーは半透明な領域を表します。

## 関連項目

334 ページの「キーイングについて」

## ルミナンスキーについて

ルミナンスキーは、画像の暗い部分を透明にして、明るい部分は不透明のまま残します。ルミナンスキーを使用すると、繊細なスーパーインポーズを作成したり、暗い領域をキーアウトしたりすることができます。

必要に応じて以下の設定を調整します。

**しきい値** 透明にする暗い領域の値の範囲を指定します。値が大きいほど透明になる範囲が広くなります。

**カットオフ** しきい値スライダで指定された非透明部分の不透明度を設定します。値が大きいほど透明度が増加します。

 しきい値を低く、カットオフ値を高く設定すると、ルミナンスキーを使用して明るい領域をキーアウトすることもできます。

## 関連項目

334 ページの「キーイングについて」

## 乗算キーおよびスクリーンキー

乗算キーは、クリップの明るい領域を透明にします。逆に、スクリーンキーは、クリップの暗い領域を透明にします。乗算キーおよびスクリーンキーは、ルミナンスキーと同様に、キーを適用する画像の明るい領域と暗い領域のコントラストが高い場合、非常に効果的です。

以下の乗算キーおよびスクリーンキー設定をエフェクトコントロールパネルで調整します。

**不透明度** キーイングされているクリップの不透明度を減少します。クリップの不透明度を減少するには、コントロールToLeftにドラッグします。

**カットオフ** 透明にする領域のルミナンスレベルを決定します。必要なルミナンスレベルを減少するには、コントロールToLeftにドラッグします。

## 関連項目

334 ページの「キーイングについて」

# マットによる透明部分と単色の作成

## マットについて

マットとは、クリップの中でエフェクトを適用する部分を指定するために使用する静止画です。トラベリングマットなどのマットキーを使用して、スーパーインポーズを作成できます。マットの使用について詳しくは、該当するマットキーのトピックを参照してください。

## 関連項目

333 ページの「アルファチャンネルとマットについて」

## イメージマットキーの使用

イメージマットキーでは、マット画像のアルファチャンネルまたは輝度値に基づいて、どの領域を透明にするかのを決定します。クリップの色を変える場合を除き、イメージマットにはグレースケール画像を選択したほうが希望どおりの結果を得ることができます。イメージマットに色が含まれていると、キーを適用するクリップから同じレベルの色が除去されてしまいます。例えば、クリップの白い領域のうち、イメージマットの赤い領域に対応している箇所は青緑で表示されます（RGB 画像の白は赤 100 %、青 100 % および緑 100 % で構成されているため）。また、クリップでは赤が透明になるため、元の値のまま残るのは青と緑の領域のみです。



マットとして使用する静止画（左）で、スーパーインポーズするクリップ（中央）の透明領域を定義し、背景クリップ（右）を表示

### アルファチャンネルまたは輝度値を使用してクリップを合成するには

- 1 タイムラインパネルのビデオトラックに、背景として使用するクリップを追加します。
- 2 背景クリップを含むトラックよりも上位にある任意のトラックに、スーパーインポーズするクリップを追加します。このクリップがトラックマットによって表示されます。
- スーパーインポーズするクリップが、タイムラインパネルで背景クリップと重なっていることを確認します。
- 3 エフェクトパネルから、ビデオエフェクトビンの右向きの三角形をクリックして展開し、キーイングビンを表示します。
- 4 イメージマットキーを、タイムラインパネルのスーパーインポーズするクリップにドラッグします。
- 5 タイムラインパネルで、スーパーインポーズするクリップを選択します。
- 6 エフェクトコントロールパネルで、右向きの三角形をクリックしてイメージマットキー設定を表示します。
- 7 設定ボタン  をクリックし、マットとして使用する画像を参照し、「開く」をクリックして画像を選択します。
- 8 (オプション) 時間の経過に従ってイメージマットキーエフェクトをアニメートする場合は、設定する位置に時間インジケータがあることを確認し、調整する設定に対応するアニメーションのオン／オフアイコンをクリックします。
- 9 コンポジット用マットメニューをクリックして、次のいずれかを選択します。

**アルファマット** 手順 7 で選択したイメージマットのアルファチャンネルの値を使用して合成が行われます。

**ルミナンスマット** 手順 7 で選択したイメージマットのルミナンス値を使用して合成が行われます。

- 10 (オプション) 透明な領域と不透明な領域を反転する場合は、「反転」オプションを選択します。

- 11 (オプション) 時間の経過に従ってイメージマットキーエフェクトをアニメートする場合は、エフェクトコントロールパネルまたはタイムラインパネルで時間インジケータをドラッグし、イメージマットキー設定を変更します。

設定を調整すると、新しいキーフレームがエフェクトコントロールパネルのタイムラインビューに表示されます。必要に応じてこの手順を繰り返します。キーフレームグラフを編集して、キーフレーム間の補間を調整することもできます。

### 関連項目

219 ページの「キーフレームについて」

333 ページの「アルファチャンネルとマットについて」

226 ページの「エフェクトコントロールパネルでキーフレームグラフを編集するには」

### 差異マットキーについて

差異マットキーでは、指定した静止画像と指定したクリップを比較し、画像と一致する領域をクリップから除去することによって、透明な領域を作成します。差異マットキーを使用すると、特種なエフェクトを作成できます。クリップによっては、差異マットキーを使用して、静止背景をキーアウトして、別の静止画または動画と置き換えることができます。

移動オブジェクトが出現する前に静止背景が表示されているクリップのフレームを保存して、マットを作成できます。最適な結果を得るには、カメラや背景内のどのオブジェクトも動かないようにする必要があります。

以下の差異マットキー設定をエフェクトコントロールパネルで調整します。

**類似性** 透明にする色の範囲を広げたり狭めたりします。値が大きいほど範囲は広くなります。

**スムージング** 透明な領域と不透明な領域との境界に対するアンチエイリアス（ソフト化）の量を指定します。アンチエイリアスを適用せず、エッジをシャープにするには、「なし」を選択します。このオプションは、タイトルなど、はっきりとした線を保ちたい場合に便利です。スムージングの度合いを変えるには、「弱」または「強」を選択します。

**ドロップシャドウ** オリジナルクリップの不透明領域から 4 ピクセル右および 4 ピクセル下の位置に、50 % グレー、50 % 不透明の陰が追加されます。このオプションは、タイトルなどのシンプルなグラフィックスに最適です。

**反転** マットの値を反転します。

**マスクのみ** クリップのアルファチャンネルだけを表示します。黒は透明な領域、白は不透明な領域、グレーは半透明な領域を表します。

注意：RGB 差キーは、差異マットキーが静止画を使用するのと同じように、色を使用して透明度を定義します。

## 関連項目

334 ページの「キーイングについて」

333 ページの「アルファチャンネルとマットについて」

### 移動オブジェクトの背後の静止背景を置換するには

- 1 クリップの中で静止背景のみが写っているフレームを探します。
- 2 そのフレームを画像ファイルとして保存します
- 3 タイムラインパネルでビデオクリップをトラックに配置します。
- 4 エフェクトパネルから、ビデオエフェクト bin の右向きの三角形をクリックして展開し、キーイング bin を表示します。
- 5 差異マットキーエフェクトをビデオクリップにドラッグします。
- 6 設定ボタン  をクリックし、保存したフレームを参照し、「開く」をクリックして画像を選択します。
- 7 (オプション) 時間の経過に従って差異マットキーエフェクトをアニメートする場合は、設定する位置に時間インジケータがあることを確認し、調整する設定に対応するアニメーションのオン／オフアイコンをクリックします。
- 8 「反転」オプションを選択して、マットの値を反転し、静止背景をキーアウトします。
- 9 必要に応じて他の設定を調整します。
- 10 (オプション) 時間の経過に従って差異マットキーエフェクトをアニメートする場合は、エフェクトコントロールパネルまたはタイムラインパネルで時間インジケータをドラッグし、イメージマットキー設定を変更します。

設定を調整すると、新しいキーフレームがエフェクトコントロールパネルのタイムラインビューに表示されます。キーフレームグラフを編集して、キーフレーム間の補間を調整することもできます。必要に応じてこの手順を繰り返します。

## 関連項目

358 ページの「静止画を書き出すには」

226 ページの「エフェクトコントロールパネルでキーフレームグラフを編集するには」

## トラックマットキーの使用

トラックマットキーエフェクトは、あるクリップ（背景クリップ）を別のクリップ（スーパーインポーズするクリップ）越しに表示します。この場合、マットとして使用するファイルを用意して、スーパーインポーズするクリップの透明な領域を定義します。このエフェクトでは、2つのクリップと1つのマットをそれぞれ専用のトラックに配置する必要があります。マットの白い領域はスーパーインポーズするクリップでは不透明になり、下位クリップが透けて見えません。マットの黒い領域は透明になり、グレーの領域は半透明になります。

モーションを伴うマットはトラベリングマットと呼ばれます。マットは、ブルースクリーンシルエットなどのモーションマスク、またはアニメートされた静止画マットで構成されます。静止画マットにモーションエフェクトを適用してアニメートできます。静止画をアニメートする場合は、マットフレームサイズをプロジェクトフレームサイズより大きく設定して、アニメートしたマットの端が表示されないようにします。



トラックマットキーはビデオクリップに適用できるので、時間の経過とともにマットを変化させることができます。

マットは、以下のようなさまざまな方法で作成できます。

- タイトルパネルを使用して、テキストまたは図形（グレースケールのみ）を作成し、タイトルを保存して、このファイルをマットとして読み込みます。
- クロマ、RGB 差、差異マット、ブルースクリーン、赤以外などのキーをクリップに適用して、「マスクのみ」オプションを選択します。
- Adobe Illustrator や Adobe Photoshop を使用してグレースケール画像を作成し、Adobe Premiere Pro に読み込みます。

## 関連項目

219 ページの「キーフレームについて」

219 ページの「キーフレームの操作」

333 ページの「アルファチャンネルとマットについて」

### スーパーインポーズするクリップの透明な領域を定義するには

- 1 タイムラインパネル内のトラックに背景クリップを追加します。
  - 2 背景クリップを含むトラックよりも上位にある任意のトラックに、スーパーインポーズするクリップを追加します。このクリップがトラックマットによって表示されます。
  - 3 背景クリップおよびスーパーインポーズするクリップを含むトラックよりも上位にある 3 番目のトラックに、トラックマットクリップを追加します。
  - 4 エフェクトパネルから、ビデオエフェクトピンの右向きの三角形をクリックして展開し、キーイングピンを表示します。
  - 5 トラックマットキーを、スーパーインポーズするクリップにドラッグします。
  - 6 エフェクトコントロールパネルで、トラックマットキー名のとなりの右向きの三角形をクリックします。
  - 7 下向きの三角形が付いているマット設定ポップアップメニューをクリックし、トラックマットクリップを含むビデオトラックを選択します。
  - 8 (オプション) 時間の経過に従ってトラックマットキーエフェクトをアニメートする場合は、設定する位置に時間インジケータがあることを確認し、調整する設定に対応するアニメーションのオン／オフアイコンをクリックします。
  - 9 コンポジット用マットポップアップメニューをクリックして、次のいずれかを選択します。
    - **アルファマット** トラックマットクリップのアルファチャンネルの値を使用して合成が行われます。
    - **ルミナンスマット** トラックマットクリップのルミナンス値を使用して合成が行われます。
  - 10 (オプション) 「反転」オプションを選択して、トラックマットクリップの値を反転します。
    - **スーパーインポーズするクリップの元の色を維持する**には、グレースケール画像をマットとして使用します。マットに色が含まれていると、スーパーインポーズするクリップから同じレベルの色が除去されてしまいます。
  - 11 (オプション) 時間の経過に従ってトラックマットキーエフェクトをアニメートする場合は、エフェクトコントロールパネルまたはタイムラインパネルで時間インジケータをドラッグし、トラックマットキー設定を変更します。
- 設定を調整すると、新しいキーフレームがエフェクトコントロールパネルのタイムラインビューに表示されます。キーフレームグラフを編集して、キーフレーム間の補間を調整することもできます。必要に応じてこの手順を繰り返します。

## 関連項目

333 ページの「アルファチャンネルとマットについて」

226 ページの「エフェクトコントロールパネルでキーフレームグラフを編集するには」

## ガベージマットを使用して不要なオブジェクトをマスクするには

不要なオブジェクトが写っていることを除いて、シーンの対象物が適切にキーイングされている場合は、ガベージマットを使用して不要なオブジェクトをマスクします。マスクの形状によって、4点ガベージマット、8点ガベージマットまたは16点ガベージマットを使用できます。ポイントを増やして、より複雑なマスクの形状を定義できます。

ガベージマットでは、フレームの左上隅を原点とした **x** 座標と **y** 座標で各ポイントを表します。値を変更するとプログラムモニタのプレビュービューに反映されます。



マイク（左）をマスクするには、プログラムモニタのプレビュービューでイメージハンドルの位置を移動して（中央）ガベージマットを作成し、これをキーイングして背景にスーパーインポーズします（右）。

**1** タイムラインパネルで、背景クリップを含むトラックよりも上位のトラックにスーパーインポーズするクリップを追加します。

**2** エフェクトパネルから、ビデオエフェクトビンの右向きの三角形をクリックして展開し、キーイングビンを表示します。

**3** スーパーインポーズするクリップに4点ガベージマット、8点ガベージマットまたは16点ガベージマットエフェクトをドラッグします。

選択するガベージマットは、マスクの形状に必要なポイントの数によって異なります。

**4** エフェクトコントロールパネルで、ガベージマットのとなりの右向きの三角形をクリックします。

**5**（オプション）時間の経過に従ってガベージマットキーエフェクトをアニメートする場合は、設定する位置に時間インジケータがあることを確認し、調整する位置設定に対応するアニメーションのオン／オフアイコンをクリックします。

**6** 次のいずれかの操作を行なって、マスクの形状を調整します。

- エフェクトコントロールパネルでガベージマットエフェクトを選択して、プログラムモニタでガベージマットハンドルをドラッグします。
- エフェクトコントロールパネルでガベージマットのポイント設定を調整して、ガベージマットのサイズと位置を指定します。

**7**（オプション）ガベージマットキーエフェクトをアニメートする場合は、エフェクトコントロールパネルまたはタイムラインパネルで時間インジケータを移動して、プログラムモニタでガベージマットハンドルの位置を変更するか、またはエフェクトコントロールパネルで設定を調整します。

プログラムモニタでハンドルを移動するか、エフェクトコントロールパネルで設定を変更すると、新しいキーフレームがエフェクトコントロールパネルのタイムラインビューに表示されます。キーフレームグラフを編集して、キーフレーム間の補間を調整することもできます。必要に応じてこの手順を繰り返します。

## 関連項目

333 ページの「アルファチャンネルとマットについて」

226 ページの「エフェクトコントロールパネルでキーフレームグラフを編集するには」

## 単色のマットを作成するには

単色のフルフレームマットを作成し、クリップとして使用できます。単色の背景マットは、タイトルに使用できます。

- 1 プロジェクトパネルを選択します。
- 2 ファイル／新規／カラーマットを選択します。

3 カラーピッカーで色を選択し、「OK」をクリックします。

4 名前ダイアログボックスで、新しいマットの名前を入力し、「OK」をクリックします。

マットが、プロジェクトパネルに静止画として表示されます。

 明るい色のマットを背景として一時的に使用すると、キーエフェクトを調整するときに透明度がより分かりやすくなります。

### 黒マットまたは白マットを削除するには

合成された（アルファチャンネルに格納されず、RGB チャンネルにマージされた）黒一色または白一色のマットを含むクリップを読み込む場合、黒または白の背景を削除できます。

1 タイムラインパネルで、削除するマットが含まれているクリップを選択します。

2 エフェクトパネルから、ビデオエフェクト bin の右向きの三角形をクリックして展開し、キーイング bin を表示します。

3 マットが含まれているクリップにマット削除エフェクトをドラッグします。

4（オプション）時間の経過に従ってマット削除エフェクトをアニメートする場合は、設定する位置に時間インジケータがあることを確認します。「マットの種類」設定のとなりにあるアニメーションのオン／オフアイコンをクリックします。

5 「マットの種類」設定として「白」または「黒」を選択します。

6（オプション）マット削除エフェクトをアニメートする場合は、エフェクトコントロールパネルまたはタイムラインパネルで時間インジケータを移動して、エフェクトコントロールパネルで「マットの種類」設定を変更します。

プログラムモニタでハンドルを移動するか、エフェクトコントロールパネルで設定を変更すると、新しいキーフレームがエフェクトコントロールパネルのタイムラインビューに表示されます。キーフレームグラフを編集して、キーフレーム間の補間を調整することもできます。必要に応じてこの手順を繰り返します。

### 関連項目

333 ページの「アルファチャンネルとマットについて」

226 ページの「エフェクトコントロールパネルでキーフレームグラフを編集するには」

# 第 16 章：ビデオ出力

## 書き出しの基本

### 書き出しについて

タイムラインで編集したシーケンスは、配信先に合わせた形式で書き出すことで、初めて独立したビデオやファイルとして利用できます。Adobe Premiere Pro は以下の形式でクリップ、またはシーケンスから書き出すことができます。

- ビデオテープ
- DVD ビデオディスクまたはファイル
- ムービーファイル
- 連続した静止画ファイル
- 単一の静止画ファイル
- オーディオファイル

または、編集した内容を情報として記述したデータファイルとして書き出して、そのデータファイルから関連メディアまたは別の編集システムを使用してプロジェクトの再編集を行うことができます。書き出しオプションには、次のものがあります。

- EDL (Edit Decision List) ファイル
- AAF (Advanced Authoring Format) ファイル

プロジェクトマネージャの機能を使用して、トリミングしたプロジェクトを選択して書き出すと、シーケンスで使用しているクリップだけを収集して書き出します。トリミングしたプロジェクトは、標準 Premiere Pro プロジェクトファイル形式 (.prproj) で独立したファイルとして保存されます。

共同のワークフローを円滑にするために、Clip Notes 機能を使用して、進行中のプロジェクトに関するコメントを共有できます。Clip Notes は、PDF (Portable Document Format) ファイルに埋め込まれます。

**注意：**クリップまたはシーケンスをムービーファイルとして書き出す場合、「ムービーを書き出し」コマンドと「Adobe Media Encoder」コマンドのどちらかの書き出し方法を選択できます。どちらの方法が適しているかは、書き出しの目的に応じて異なります（355 ページの「ファイルへの書き出し」を参照）。

### ほかのアプリケーションでのビデオファイルの使用

Adobe Premiere Pro は、ほかのアプリケーションで読み取り可能な多くの形式でビデオファイルを書き出すことができます。ほかのビデオ編集ソフトウェアやスペシャルエフェクトソフトウェアで使用するビデオファイルを書き出すには、次の情報を明らかにする必要があります。

- 対象となるほかのソフトウェアで読み込むことができるファイル形式と圧縮方式。書き出しをする際に正しい形式を選択する必要があります。
- 異なるコンピュータプラットフォーム間でファイルをやり取りするかどうか。クロスプラットフォームの場合は、ファイル形式と圧縮方式の選択の幅が狭くなります。QuickTime モーション JPEG A または B、アニメーションコーデックなど、高品質のクロスプラットフォームコーデックを使用することをお勧めします。
- クリップを別のクリップ上にスーパーインポーズするかどうか。スーパーインポーズする場合は、Apple アニメーション、Apple なし、または非圧縮 Windows AVI のようなコーデックを使用して、32bit カラー（数百万色+）のビデオで書き出しへ行うことで、アルファチャンネルの情報を一緒に書き出します。
- 特殊効果を追加するか、またはほかの方法でビデオとオーディオを加工するかどうか。処理を行うと画質や音質の劣化を招く場合があるため、できる限り高品質のソース素材を使用することをお勧めします。品質を維持することがファイルサイズやデータレートの制限などの点より重要な場合は、高品質なコーデックまたは圧縮を一切使用しないものを選択します。

- フレームにペイントするかどうか。ペイントする場合は、フレームを番号付きの静止画ファイルのシーケンスとして書き出し、Photoshop でファイルを別々に編集します。
- 単一のフレームを静止画として使用するかどうか。使用する場合は、358 ページの「静止画を書き出すには」を参照してください。

## さまざまな種類のメディアの書き出し

ビデオプロジェクトを保存して配信するメディアの条件を理解しておくことは重要です。読み込みと書き出しに使用するメディアの種類が同じである場合（例えば DV ビデオテープなど）、書き出し作業は比較的単純です。読み込みに使用したメディアが書き出しに使用するメディアと異なる場合、使用メディアに合わせてワークフローを調整する必要があります。

### 映画フィルムの作成

完成したプロジェクトを映画のフィルムとして上映する場合は、ワークフローを入念に計画する必要があります。マッチバック処理を採用して、フィルムに撮影し、ビデオに転送して、フィルムのネガを編集内容に合致させることができます。一方、ビデオ形式（できれば HD 形式）を使用して撮影および編集し、完成したプロジェクトをフィルムに変換することもできます。いずれの場合も、画像の解像度やフレームレートなど、フィルムとビデオ形式の違い、およびこれらの違いをどのように折り合いを付けるかを十分に検討する必要があります。

プロダクション段階では、ニーズに最適な取得形式を検討する必要があります。ポストプロダクションでは、ソースページを、(Adobe Premiere Pro、Adobe After Effects、Adobe Audition などのプログラムを使用して) 編集、エフェクトおよびサウンドデザインに適した形式に変換する必要があります。ポストプロダクションソフトウェアから書き出す場合、使用するフィルムストックに適したファイル設定、つまり編集内容をフィルムに変換するのに最適な方法を指定する必要があります。ビデオをフィルムに変換する場合は、フィルムレコーダを使用して変換を実行できる業者に依頼する方法もあります。フィルムレコーダは、ビデオフレームを映画フィルムのフレームに出力するデバイスです。最適な方法を決定するには、作業を始める前に、プロジェクトをフィルムで配布するために必要なサービスを提供するプロダクションおよびポストプロダクション業者に相談してください。

### CD-ROM で再生するビデオファイルの作成

DVD プレーヤーではなく CD-ROM ドライブでビデオやオーディオファイルを再生できるようにするには、記録可能な CD メディア (CD+/-R/RW など) に記録します。CD-ROM の容量である 650 MB または 700 MB に収まるようにファイルをエンコードする必要があります。ただし、ファイルの再生がコマ落ちしないように、ユーザのハードウェアやソフトウェアを考慮してエンコードする必要があります。つまり、CD の容量に合わせてファイルのデータレートを制限するだけでなく、再生するシステムに合わせスムーズに再生できるようにする必要があります。等速または倍速タイプの初期の CD-ROM ドライブや旧式のプロセッサ (CPU) を搭載したコンピュータを使用しているユーザがいる場合、特に注意が必要です。書き出し設定を選択する場合、データレートを調整してスムーズに再生できるように、次の手順を行います。

- ユーザが使用しているハードウェアやソフトウェア構成の状況を判断し、システムの最低条件を確認します。この情報を確認することで、スムーズに再生できるようにフレームレートを低くして、できる限り高い品質を維持できます。
- 対象となるユーザに適したファイルの種類とコーデックを選択します。例えば、クロスプラットフォーム CD-ROM の場合は、QuickTime と Windows Media Player の両方で動作するコーデックを指定します。または、Indeo、Cinepak、Sorenson、MPEG1 など、低いデータレートに適したコーデックを選択します。
- 必要に応じて、フレームサイズを小さくします。通常、ピクセルの縦横比を考慮して、フルスクリーンサイズの倍数を指定することが最適です。たとえば、フルスクリーンサイズが 640 x 480 (正方形ピクセル) であれば、320 x 240 を試してみます。
- 必要に応じて、フレームレートを下げます。たとえば、フルフレームレートが約 30 fps (NTSC) の場合、フレームレートを 15 fps に下げるときデータレートは大きく下がりますが、モーションはそれほど途切れません。
- 可能なコーデックであれば、データレートと品質設定を出力目的に合わせて調整します。たとえば、Cinepak や Sorenson などのコーデックでは、品質やターゲットデータレートを指定して、圧縮率を調整できます。

- 必要に応じて、色深度を下げます。ソースビデオの色の範囲がフルレンジ以下（24 bit カラー、数百万色、True Color）の場合、または表示できる色の範囲が制限されたモニタやソフトウェアを使用してビデオを表示する場合は、特に効果的です。
- 対象となる視聴環境と同等のシステムを再現し、ファイルの再生テストを行います。必要に応じて調整を行います。

**注意：**Macintosh と Windows では、中間範囲の明るさ（ガンマ）が異なるため、通常クロスプラットフォームムービーのガンマを調整する場合は、両システムのバランスを取るようにします。

**注意：**ノイズリダクションフィルタを適用すると、Cinepak など特定のコーデックで圧縮したビデオの品質を向上できます（367 ページの「Adobe Media Encoder のエフェクトオプション」を参照）。

### Video CD として再生するビデオファイルの作成

Video CD (VCD) は、Video CD 規格をサポートするコンピュータやプレーヤーでビデオを再生するための形式です。Video CD の利点は、適切なソフトウェアと CD レコーダを使用して作成できるということです。DVD レコーダは必要ありません。ただし、VCD の画質は VHS と同等のレベルで、DVD 画質よりはるかに劣ります。Video CD ファイルは、Adobe Media Encoder の「MPEG1 - VCD」プリセットを使用して作成し、VCD 作成プログラムを使用してレコーダブル CD に書き込むことができます。ただし、DVD メディア、レコーダー、およびプレーヤーが普及し、価格も安くなったため、VCD 形式への対応は当初ほど需要がなくなっています。

### Web 用ビデオファイルの作成

DVD または、ビデオテープのような放送用またはフォーマットベースの配信メディアと対照的に、Web では広範囲なビデオやオーディオ規格およびデバイスが使用できます。比較的高品質なコンテンツをサポートできるブロードバンドインターネット接続のユーザは増加していますが、低いデータレートと低品質のコンテンツしかサポートしていない機器を使用しているユーザもいます。このため、さまざまなユーザの帯域幅に合った形式でプロジェクトを書き出す必要があります。この処理は、VHS と DVD など各種の物理メディアに書き出すことと類似していますが、選択できる種類が多い点が異なります。

Adobe Premiere Pro および Adobe After Effects の書き出し設定には、ユーザの帯域幅に合わせて簡単にビデオを書き出せるように、さまざまな帯域幅に対応したプリセットが用意されています。

### 関連項目

362 ページの「Adobe Media Encoder について」

### ビデオファイル形式について

ビデオファイル形式は、デジタルビデオおよびオーディオを効果的に取り込み、配布、配信を行うために開発されました。多くのコンテンツの作成者は、標準規格のビデオや DV エンコードファイルなどの定着した形式には精通していますが、その他の新しい形式が次々開発されており、多くの改良版も存在します。プロジェクトを書き出す形式の仕様および条件をよく理解することが必要です。

#### HD (高精細) ビデオについて

HD ビデオとは、NTSC や PAL などの標準解像度 (SD) ビデオの形式よりも高い解像度のビデオ形式を意味します。HD ビデオ形式には多くの形式がありますが、一般的には、解像度は  $1280 \times 720$  または  $1920 \times 1080$  で、縦横比は 16:9 のワイドスクリーンです。

HD ビデオ形式にはインターレース方式とノンインターレース方式があります。現時点での、最大解像度かつ高フレームレートの形式はインターレースです。これは、最大解像度のノンインターレースビデオの場合、非常に高いデータレートが必要になるからです。

HD ビデオ形式は、縦方向の解像度、スキャンモードおよびフレームまたはフィールドレート（スキャンモードによる）によって表されます。例えば、**1080i60** は、インターレース  $1920 \times 1080$ 、インターレーススキャン、60 フィールド / 秒を表し、**720p30** は、ノンインターレース  $1280 \times 720$ 、プログレッシブスキャン、30 フレーム / 秒を表します。いずれの場合も、フレームレートは約 30 フレーム / 秒です。

Adobe Production Studio の各プログラム Adobe Premiere Pro、Adobe After Effects、Adobe Audition および Adobe Encore DVD には、さまざまな HD 形式に対応した既定の設定が含まれています。一般的な HD ビデオ形式には次のような形式があります。

**DVCPRO HD** Panasonic の DVCPRO 形式の HD バージョンで、DVCPRO25 と DVCPRO50 も含みます。DVCPRO25 および DVCPRO50 はそれぞれ 25Mbps および 50Mbps のデータレートをサポートします。DVCPRO HD は 100Mbps のデータレートをサポートするので、**DVCPRO100** とも呼ばれます。

**HDCAM** Sony のデジタルベータカム形式の高精細バージョンです。**HDCAM SR** と呼ばれるバージョンでは、優れたカラーサンプリングのビデオを高いビットレートで記録するために、粒子密度の高いテープを使用します。ただし、HDCAM SR はデッキでのみサポートされており、カムコーダーではサポートされていません。

**HDV** 数社の企業によって共同開発された HDV は、MPEG2 圧縮を採用し、HD ビデオを標準的な miniDV カセットメディアにエンコードできるようにしています。

**H.264** H.264 は、**MPEG4 part 10** および **AVC (Advanced Video Coding)** とも呼ばれ、以前の規格よりも効率的にさまざまなビットレートでビデオを配信できます。例えば、H.264 では、MPEG2 と同じ品質を、半分のデータレートで配信できます。H.264 は Apple の QuickTime 7 マルチメディアアーキテクチャに組み込まれており、次世代 DVD 形式である HD-DVD と Blu-ray Disc の両方でサポートされます。

**非圧縮 HD** 非圧縮形式の HD ビデオです。非圧縮ビデオを圧縮せずにビデオのデータレートを下げるには、比較的高速なコンピュータのプロセッサ、ハードディスク、および専用のキャプチャデバイスが必要になります。

**WM9 HDTV** Windows Media 9 (WM9) フレームワークに含まれている数多くの形式の 1 つとして、Microsoft の HD ビデオ配信形式があります。高い圧縮方式を採用することによって、WM9 HDTV では比較的低いデータレートでの HD ビデオのエンコードと再生を実現しています。

### Web 形式について

標準的な配信メディアと比較して、Web 配信用のビデオ及びオーディオコンテンツの規格は、種類が多く一貫性もありません。ユーザは、さまざまなデータ帯域幅を利用し、さまざまなソフトウェア及びハードウェアを使用して Web のコンテンツを利用します。このため、Web 配信するためにビデオを最適化する多数のコーデックが設計されています。Adobe Premiere Pro の書き出し設定には、特定のユーザのシステムの能力に応じて、最適な形式でムービーを書き出すことが可能なプリセットが数多く用意されています。多くの形式では次の技術が採用されています。

**プログレッシブダウンロード方式のビデオ** プログレッシブダウンロード方式のムービーは、ダウンロードが完了する前に再生が開始されます。ムービープレーヤーソフトウェア (QuickTime Player、Windows Media Player、Real Player など) は、ムービー全体をダウンロードするのに必要な時間を計算し、中断せずに再生できるだけのムービーをダウンロードすると再生を開始します。

**ストリーミングビデオ** ストリーミングメディアは、Web やほかのネットワークでビデオを配信する方法で、従来の放送と同様にハードディスクへのファイルのダウンロードを必要としません。ストリーミングビデオのビットレート、そして品質は、ネットワークやモ뎀の帯域幅に左右されます。Web でビデオをストリーミングする場合、対象となるユーザが DSL やケーブルモ뎀サービスなどのブロードバンドインターネットアクセスを利用している場合は、高いビットレートを指定します。想定されるさまざまな視聴状況のビットレートの制約に合わせて調整したファイルを提供するために、エンコーダの配信先または代替機能を使用できます。ストリーミングビデオは、高速ブロードバンドが最も普及していて安定している、社内インターネットで展開するのが最も効果的です。Macromedia Flash Video、QuickTime、Windows Media、RealMedia で扱うファイルの種類には、ストリーミングメディア形式が含まれています。

### ビデオ圧縮およびデータレートについて

一般的に、ビデオとオーディオをデジタル形式にエンコードする場合は、品質と効率的な保存および再生のバランスを考慮する必要があります。このため、ほとんどの形式で圧縮を使用してファイルサイズとデータレートを下げます。圧縮を行わない場合、標準規格のビデオの 1 つのフレームを格納するのに、約 1 MB (メガバイト) の容量が必要になります。

NTSC のフレームレートは約 30 フレーム / 秒で、圧縮されていないビデオが必要とするデータレートは約 30 MB/ 秒であるため、45 秒のフッテージを保存するのに必要な容量は 1 GB になります。標準の NTSC DV ファイルのデータレートは約 3.6 MB/ 秒であるため、1 GB に 5 分間のフッテージを保存できます。圧縮が、品質およびデータレートにどのような影響を与えるかを理解することで、最適な形式と設定を選択できるようになります。

## 圧縮について

圧縮は、効率的に保存、送信および再生できるように、ムービーのデータサイズを縮小する重要な処理です。ムービーファイルを書き出したり、レンダリングしたりする場合、デバイスの種類や帯域幅に合わせてコンプレッサ / デコンプレッサ（エンコーダ / デコーダとも呼ばれる）、つまりコーデックを選択し、情報を圧縮して読み取り可能なファイルを生成します。

コーデックにはさまざまな種類があり、1つのコーデックであらゆる状況に最適な結果を得ることはできません。例えば、アニメーションの圧縮に最適なコーデックは、一般的にライブアクションの動画の圧縮には適していません。ムービーファイルを圧縮するときに、コンピュータ、ビデオ再生装置、Web、またはDVDプレーヤーのそれぞれに合わせて、最高画質で再生ができるように設定を調整することができます。使用するエンコーダによっては、アーティファクトを除去して圧縮されたファイルのサイズを小さくできる場合があります。アーティファクトは、不規則なカメラの動きやフィルムの多すぎる粒子など、圧縮に干渉するものです。

コーデックを選択する際は、すべての視聴者が利用できることを確認する必要があります。例えば、キャプチャカードのハードウェアコーデックを使用する場合は、視聴者も同じキャプチャカードをインストールしているか、またはキャプチャカードをエミュレートするソフトウェアコーデックを使用する必要があります。

圧縮について詳しくは、アドビシステムズ社のWebサイトで「Adobe DV Compression Primer」（英語のみ）を検索してください。

## 圧縮キーフレームについて

圧縮キーフレームは、オーディオ音量やクリップの回転など、トラックまたはクリッププロパティの制御に使用するキーフレームとは異なります。圧縮キーフレームは、書き出し時に一定の間隔でムービーの中に自動的に配置されます。圧縮時には、圧縮キーフレームは完全なフレームとして保存されます。各キーフレームの間にあるフレーム（中間フレーム）は、前のフレームと比較され、変更されているデータのみが保存されます。この結果、キーフレームの間隔に応じて、ファイルサイズを大幅に小さくすることができます。キーフレームの間隔を広くして、中間フレームの数を増やすと、ファイルサイズは小さくなります。画質やモーションの品質は落ちます。キーフレームの間隔を狭めて、中間フレームの数を減らすと、ファイルサイズは非常に大きくなりますが、画質やモーションの品質は向上します。

圧縮形式設定の選択は、ビデオ素材の種類、最終的な配布形態、対象となるユーザーという3つの要素間でバランスを取る作業になります。多くの場合、試行錯誤を繰り返すことで最適な圧縮設定が得られます。

## データレートについて

一部のビデオコーデックでは、データレートを指定することができます。データレートとは、再生時に1秒あたりに処理するビデオ情報の量を制御するものです。実際のデータレートは各フレームのビジュアルコンテンツに応じて変化するので、データレートを指定すると実際には最大のデータレートが設定されます。

エンコードしたビデオの画質を最大にするには、データレートをターゲットの配布メディアでサポートされている最大値に設定します。ダイヤルアップでインターネットにアクセスしているユーザー向けにビデオをストリーミング配信する場合は20 Kbps程度ですが、DVDでビデオを配布する場合は、7 Mbps程度に設定できます。指定するデータレートはビデオの用途によって異なります。以下は、いくつかの用途で想定されるデータレートのガイドラインです。

**DVDの作成** データレートは、プログラム全体をDVDの空き容量に収録できる範囲で、最高の画質が得られるように調整します。Adobe Premiere Proでは、ファイル/書き出し/DVDへ書き出しを選択したときに、DVDのデータレートはAdobe Media Encoderによって自動的に調整されます。

**DV以外のビデオテープの作成** テープに録画するための最終再生を行うコンピュータやハードディスクで再生できるように、データレートを下げます。

**ハードディスクでの再生** 最終ビデオをハードディスクで再生する場合は、視聴者のハードディスクの一般的なデータ転送レートを把握し、そのレートに応じてデータレートを設定します。書き出したビデオを別の編集システムで使用したり、合成アプリケーションに読み込む場合は、最高の画質で書き出す必要があります。ロスレスコーデックやビデオキャプチャカードでサポートされているコーデックを使用し、編集システムがビデオのキャプチャや編集用にサポートしているデータレートを指定します。

**CD-ROMでの再生** CD-ROMで再生するビデオのデータレートは、ドライブの速度に応じて異なります。例えば、4倍速CD-ROMドライブ(600 Kbps)用の最終ビデオファイルを準備する場合は、ドライブのデータレートとデータの移動時に発生するシステムオーバーヘッドの両方を考慮して、300～500 Kbpsに指定します。

**インターネットでの再生** イントラネットの速度に応じて、1 Mbps 以上で設定します。イントラネットは使用対象が限られているので、標準の電話線よりも通信が高品質になります。このため、通常はインターネットよりはるかに高速です。

**Web 経由でのストリーミングビデオ** データレートは、想定するデータレートの実際のパフォーマンスを考慮する必要があります。例えば、56 Kbps の接続速度を想定して作成されたストリーミングビデオは、ほとんどの場合、40 Kbps のデータレートに設定されています。電話回線ベースのインターネット接続では、データ量や回線品質などが原因で想定データレートを安定して達成できないことが多いからです。ブロードバンド接続の場合は、ストリーミングビデオのデータレートを 128 Kbps に設定します。

**Web 経由でのビデオファイルのダウンロード** ファイルのダウンロードに要する時間を考慮しなければならないため、データレートよりもディスク上のビデオファイルのサイズを重視します。ただし、ダウンロードビデオのデータレートは低くしたほうがビデオファイルのサイズが小さくなるので、より短時間でダウンロードすることができます。

 Adobe Premiere Pro を使用している場合は、「プロパティ情報」コマンドを使用して、書き出すファイルのデータレートを分析できます。

## ビデオテープまたは DVD への書き出し

### ビデオテープへの書き出し

編集したシーケンスはコンピュータから直接ビデオテープに録画することができます。ビデオの形式と品質は、プロジェクト設定ダイアログボックスで指定した編集モードにより異なります。

テープの指定の位置に正確に録画するために、Adobe Premiere Pro のデバイスコントロール機能を有効にしておきます。また、その他、Adobe Premiere Pro に内蔵していない外部デバイスは Adobe Premiere Pro 互換プラグインソフトウェアを利用することで使用可能です。Adobe Premiere Pro で制御可能なデバイスがない場合は、シーケンスを再生して、その再生出力を手動で録画することができます（62 ページの「デバイスコントロールについて」を参照）。

DV シーケンスを DV テープに録画する場合は、IEEE 1394 接続を利用できれば問題なく行うことができます。ただし、DV オーディオおよびビデオをアナログ形式で録画する場合は、アナログビデオレコーダがサポートしているコネクタを使用して DV オーディオおよびビデオをアナログに変換できるデバイスが必要になります。ほとんどの DV カメラとすべての DV ビデオテープレコーダは、アナログへの変換に対応しています。一部の DV カメラでは、ビデオを DV テープに録画してから、DV テープをアナログビデオレコーダにダビングする必要があります。

多くのビデオキャプチャカードには、ビデオテープに録画するためのメニュー命令を提供する互換プラグインソフトウェアが含まれています。本書に記載されているオプションと異なるオプションが表示される場合は、キャプチャカードやプラグインの取扱説明書を参照して、最も有効なテープへの書き出し方法を確認してください。

通常の「書き出し」コマンドを使用して、シーケンスを接続した DVD レコーダに書き込むことができます。この方法では、DVD を DVD プレーヤーに挿入すると自動的に再生される基本的な DVD が作成されます。DVD 準拠ファイルも作成できます。カスタムナビゲーションメニューを含む全機能を備えた DVD を作成するには、DVD レイアウト機能を使用します。詳しくは、379 ページの「DVD の作成」を参照してください。

**注意：**シーケンスを書き出す前に、シーケンスに含まれているクリップがすべてオンラインになっていることを確認してください。

### DV テープに録画するために準備するには

DV デバイス（ビデオカメラまたはデッキ）が IEEE 1394 接続を使用してコンピュータに接続されていることを事前に確認しておきます。IEEE 1394 コネクタには、4 ピンコネクタと 6 ピンコネクタがあり、どちらで接続するかはデバイスによって異なります。

**1** DV ビデオカメラの電源を入れ、VTR (VCR) モードに切り替えます。

**2** Adobe Premiere Pro を起動し、プロジェクトを開きます。

**3** プロジェクト／プロジェクト設定／一般を選択し、「再生設定」をクリックします。

**注意：**DV プロジェクトを作成する場合は、編集モードが自動的に DV 再生に固定され、ほかの再生設定も DV 再生になります。

**4** 再生設定ダイアログボックスの「書き出し」セクションにある「外部デバイス」メニューで、適切な形式を指定します。編集モードが DV プリセットに設定されている場合、オプションには次のいずれかが含まれています。

**DV 29.97i (720 x 480)** 29.97 fps のフレームレートおよびインターレースフィールドを使用する NTSC DV を指定します。

**DV 25i (720 x 576)** 25 fps のフレームレートおよびインターレースフィールドを使用する PAL DV を指定します。

**DV 23.976i** 23.976 のフレームレートおよびインターレースフィールド（フルダウントラック方式を使用してプログレッシブスキャンフレームに変換）を使用する DV 24P (24 progressive) または 24PA (24 progressive advanced) を指定します。

**5** 「OK」をクリックしてプロジェクト設定ダイアログボックスを閉じます。

 ビデオシーケンスの開始前と終了後に録画デッキ用の準備時間を設定するには、タイムラインウィンドウ上でシーケンスの前後にブラックビデオを追加します。ビデオ生成後にポストプロダクションヘビデオテープの複製を依頼する場合は、ビデオとオーディオを調整できるように、プログラムの先頭に最低 30 秒間のカラーバー & トーンを追加します（139 ページの「カラーバーと 1 kHz トーンを作成するには」を参照）。

### デバイスコントロールを使用してシーケンスをビデオテープに録画するには

デバイスコントロールを使用してビデオテープへ書き出す場合は、デバイスコントロールでビデオをキャプチャするときと同様に、コンピュータとカメラまたはデッキの両方が正しく設定されていることを事前に確認します（62 ページの「デバイスコントロールについて」を参照）。

Adobe Premiere Pro 互換のプラグインソフトウェアを利用して機器と接続する場合は、本書で記載されている説明とは異なるデバイスコントロールオプションが表示されることがあります（詳しくは、デバイスの取扱説明書を参照）。

**1** ビデオ録画デバイスの電源が入っていて、正しいテープがデバイスにセットされていることを確認します。必要に応じて、録画を開始する位置のタイムコードを確認し記録しておきます（このためには、タイムコードが記録されているテープを使用する必要があります。77 ページの「テープをタイムコードでストライピングするには」を参照）。

**2** 書き出すシーケンスをアクティブにし、ファイル／書き出し／テープへ書き出しを選択します。

**3** Adobe Premiere Pro でデッキをコントロールするには、「レコーダをアクティブ」を選択して、次のいずれかの操作を行います。

- テープの特定のフレームから記録を開始するように指定するには、「タイムコード指定」を選択し、インポイントを入力します。このオプションを選択しない場合は、現在のテープ位置から録画が開始されます
- デバイスのタイムコードを記録開始時間と同期するには、「ムービー開始オフセット」を選択して、ムービーの再生をどの程度遅らせるかを 1/4 フレーム単位で入力します。一部のデバイスでは、ムービーの再生からデッキが記録を開始するまでの間に若干の遅延が発生するため、この設定が必要です。
- デッキで一定の速度に安定させるために指定された開始時間の前に Adobe Premiere Pro でテープを送るには、「プリロール」を選択して、録画を開始する前に再生するフレーム数を入力します。多くのビデオ録画デバイスは、150 フレーム（5 秒程度）で安定速度に達します。

**4** 「オプション」セクションで、次のいずれかのオプションを選択します。

**ドロップフレームが n フレーム発生したら中止** 正常に書き出されないフレーム数が指定した数に達すると、自動的に書き出しを終了します。ボックスに値を指定します。

**ドロップフレームの発生を報告** ドロップフレームの発生を警告する報告テキストを生成します。

**書き出し前にオーディオをレンダリング** 複雑なオーディオを含むシーケンスで書き出し中のドロップフレームの発生を防止します。

**5** 「書き出し」をクリックします。書き込みが終了すると、「書き出しステータス」の「ステータス」に「書き出しの正常終了」というメッセージが表示されます。それ以上書き込みを行わない場合は、「キャンセル」をクリックして、テープへ書き出しダイアログボックスを閉じます。

**注意：**デバイスコントロールが使用できないと表示された場合は、「キャンセル」をクリックします。編集／環境設定を選択し、デバイスコントロールをクリックします。「デバイスコントロール」のDVデバイスコントロールオプションでデバイスが正しく設定されていることを確認し、「OK」をクリックします。その後、もう一度テープへの書き込みをやり直してみます。

### デバイスコントロールを使用せずにシーケンスをビデオテープに録画するには

Adobe Premiere Pro の再生制御とデバイスの録画制御を手動で操作することで、デバイスコントロールを使用せずにビデオテープに書き出すことができます。

- 1 書き出すシーケンスをアクティブにします。
- 2 シーケンスを再生した時にビデオデッキやカメラに同じ映像が再生されていることを確認します。映像が再生されていない場合は、ビデオテープ録画用の DV プログラムの設定手順をもう一度確認するか、アナログデバイスの取扱説明書を参照してください。
- 3 録画するビデオデッキの録画準備ができているかどうかの確認と、録画を開始したい場所にテープがセットされていることを確認します。
- 4 時間インジケータをシーケンスの先頭（または必要に応じてワークエリア）に配置します。
- 5 ビデオデッキの録画ボタンを押します。
- 6 プログラムモニタにある再生ボタンをクリックします。
- 7 プログラムが終了したら、プログラムモニタの停止ボタンをクリックして、デバイスのテープを停止します。

## ファイルへの書き出し

### ファイルへの書き出し

編集したシーケンスは、ハードディスク上にクリップとして保存されているファイルを常に参照しています。シーケンスをテープや DVD に書き出す場合もそれらのソースファイルを参照しています。ムービー、静止画またはオーディオファイルとして書き出した場合は、新しい独立したファイルを作成します。シーケンス上のクリップの 1 フレームを静止画として使用したい場合や、別の形式でクリップを保存したい場合は、書き出し操作をします。

ファイルの書き出しには、出力する形式によりレンダリングに時間を要する場合があります。レンダリングの時間はシステムの処理速度、ソースメディアの性質、選択した設定の処理要求に応じて異なります。

Adobe Premiere Pro では、2通りの方法でファイルを書き出すことができます。通常の「書き出し」コマンドを使用するか、または Adobe Media Encoder を使用できます。

**通常の「書き出し」「ムービーを書き出し」**コマンドを使用して、Microsoft DV AVI や QuickTime に含まれている標準形式のムービーファイルを作成します。「ムービーを書き出し」コマンドでは、TIFF のシーケンスまたはアニメーション GIF など、ほかのファイル形式で書き出すこともできます。「フレームを書き出し」コマンドおよび「オーディオを書き出し」コマンドを使用して、それぞれ静止画ファイルやオーディオファイルを作成します。

**Adobe Media Encoder** Adobe Media Encoder を使用して、MPEG1、MPEG2 などの形式、または QuickTime、RealMedia、Windows Media などを使用する Web 対応形式のファイルを作成します。Adobe Media Encoder は、こうした形式に必要な数多くの設定に対応しており、DVD、CD-ROM、インターネットなど特定の配信メディアと互換性があるファイルを書き出せるように設計されたプリセット設定も含まれています。

### 関連項目

359 ページの「書き出しでサポートされているファイル形式」

## ムービーファイルを書き出すには

1 次のいずれかの操作を行います。

- シーケンスを書き出す場合は、タイムラインパネルまたはプログラムモニタでシーケンスを選択します。
- クリップを書き出す場合は、ソースモニタまたはプロジェクトパネルでクリップを選択します。

2 書き出すフレームの範囲を指定するには、次のいずれかの操作を行います。

- シーケンスで、ワークエリアを設定します。
- クリップにインポイントとアウトポイントを設定します。

3 ファイル／書き出し／ムービーを選択します。

4 「設定」をクリックし、必要に応じて設定を選択します。

5 「OK」をクリックし設定ダイアログボックスを閉じます。

6 保存先とファイル名を指定して、「保存」をクリックします。書き出しを取り消す場合は、Esc キーを押します。取り消し操作には数秒かかる場合があります。

 ムービー書き出し設定ダイアログボックスの「保存」ボタンと「読み込み」ボタンを使用すると、書き出しで頻繁に使用する設定を保存して、それを後で簡単に読み込むことができます。設定の保存と読み込みは、同じプロジェクトから複数の種類のビデオファイル (NTSC ビデオや Web ビデオなど) を作成する場合に特に便利です。

## 関連項目

358 ページの「書き出し設定」

## マーカーデータを AVI ファイルに書き出すには

Adobe Premiere Pro では、マーカーデータを書き出すことができます。マーカーデータの書き出しは、Adobe Encore DVD で DVD 制作する場合に便利です。マーカーデータを書き出して、マーカーを Adobe Premiere Pro でチャプターポイントに指定すると、Adobe Encore DVD がチャプターポイントとして認識するため、DVD の制作時に容易にリンクを作成できます。マーカーに追加したコメントも書き出することができます。

1 ファイル／書き出し／ムービーを選択します。

2 ムービーを書き出しダイアログボックスで「設定」をクリックします。

3 「ファイルの種類」で AVI 形式 (非圧縮 Microsoft AVI、Microsoft AVI または Microsoft DV AVI) を選択して、「編集設定」をクリックします。

4 オプションを選択して、書き出すデータを指定します。「空のマーカーの書き出し」を選択して、フィールド情報のないマーカーを含めます (マーカーのみ保存するだけの場合に便利です)。

5 「OK」をクリックして「編集設定」ダイアログボックスを閉じ、ムービーを書き出し設定ダイアログボックスで必要な他のオプションを指定します。

## GIF またはアニメーション GIF 形式で書き出すには

アニメーション GIF は、アニメーションを使用した会社ロゴなど、フレームサイズの小さい単色のモーショングラフィックスに最適です。ライブアクションの動画よりも合成のグラフィックに適しています。アニメーション GIF は、プラグインを使用せずにほとんどの Web ブラウザで表示できるので便利ですが、オーディオは組み込めません。アニメーション GIF は、「ファイルの種類」で「アニメーション GIF」を選択すれば、ほかのファイルと同じように書き出せますが、アニメーション GIF ではムービーを書き出しダイアログボックスで「編集設定」をクリックして、固有のオプションを指定できます。

**注意:** 最適な結果を得るために、作成したアニメーション GIF ファイルを配信する前に Web ブラウザでテストすることをお勧めします。

1 ファイル／書き出し／ムービーを選択します。

2 ムービーを書き出しダイアログボックスで「設定」をクリックします。

**3 「ファイルの種類」で GIF またはアニメーション GIF を選択して、「編集設定」をクリックします。**

**4 使用できる場合は、以下のオプションを指定します。**

**ディザリング** Web ブラウザで使用される Web セーフカラーパレットで利用できない色をシミュレートします。ディザリングでは、カラーパレットで利用できる色のピクセルで合成したパターンを使用して、利用できない色をシミュレートします。ディザリングした色は粒子が粗くなりますが、視覚的な色の範囲を広げ、グラデーション効果を高めることができます。このオプションの選択を解除すると、利用できない色はパレット内の近似色に置き換えられます。この結果、色のグラデーションが不自然になる場合があります。

**透明度** メニューから「なし」を選択すると、不透明な四角形の中でムービーが作成されます。「ハードエッジ」を選択すると、任意の色が透明な領域に変換されます。「カラー」をクリックすると、透明にする色を指定できます。「ソフトエッジ」を選択すると、任意の色を透明な領域に変換して境界をぼかします。「カラー」をクリックすると、透明にする色を指定できます。

**ループ再生** アニメーション GIF を停止せずに続けて再生する場合に選択します。アニメーション GIF を 1 回だけ再生して停止する場合は、このオプションの選択を解除します。このオプションは GIF シーケンスでは利用できません。

**5 「OK」をクリックして「編集設定」ダイアログボックスを閉じ、ムービーを書き出し設定ダイアログボックスで必要な他のオプションを指定します。**

## 静止画シーケンスの書き出し

ムービーは、簡単なプレビューに非常に便利な出力形式ですが、コンポジションからの静止画シーケンスは、ムービーメイキングの資料や、デスクトッププレゼンテーションなどに利用するのに有効です。静止画シーケンスは、以下の用途で使用することができます。

- フィルムレコーダを使用してフレームをフィルムへプリントします。
- ハイエンドビデオシステム用の静止画を作成します。
- プrezentation用の静止画を作成します。
- 出版またはストーリーボード作成用のイメージとして利用します。
- ソース画像をグラフィックプログラムに書き出して、画像を編集または修正し、フッテージアイテムとして再び Premiere Pro に読み込みます。

## 静止画シーケンスを書き出すには

クリップやシーケンスを静止画のシーケンスとして書き出すことができます。各フレームはそれぞれ別の静止画像ファイルになります。この機能は、ビデオ形式ファイルの読み込みに対応していないアニメーションアプリケーションや 3 次元アプリケーションにクリップを取り込んだり、静止画シーケンスを必要とするアニメーションアプリケーションでクリップを使用する場合に便利です。静止画シーケンスを書き出すと、ファイルに自動的に番号が割り当てられます。

**1 ファイル/書き出し/ムービーを選択します。**

**2 「設定」をクリックします。**

**3 「ファイルの種類」で、静止画シーケンス形式（Windows Bitmap、GIF、Targa、TIFF など）を選択します。ムービー形式やアニメーション GIF を選択すると、すべてのフレームが 1 つのファイルに書き出されます。**

**4 範囲メニューから書き出すフレームの範囲を選択します。**

**5 「ビデオ」をクリックして、オプションを指定します。**

**6 「キーフレームとレンダリング」をクリックし、オプションを設定して「OK」をクリックします。**

**7 静止画ファイルの書き出し先を指定します。シーケンスファイルが別のファイルと混在していると誤操作の原因となるので、書き出し先は新規にフォルダを作成するか、空のフォルダを指定することをお勧めします。**

**8 シーケンス番号を設定する場合は、ファイル名に番号を付けて入力します。ファイル名に付ける番号の桁数の指定は、番号分の必要桁数を確認して、さらに希望する桁数分のゼロを追加します。たとえば、20 フレームを書き出す予定で、ファイル名に 5 桁の番号を割り当てる場合は、先頭のファイル名に「Car000」と入力します（以降のファイルには自動的に Car00001、Car00002...Car00020 と番号が割り当てられます）。**

9 「OK」をクリックして静止画シーケンスを書き出します。

#### 静止画を書き出すには

どのようなムービーでも、静止画ファイルとして書き出すことができます。

1 ファイル／書き出し／フレームを選択します。

2 「設定」をクリックします。

3 「ファイルの種類」で形式を選択します。選択したファイルの種類で「編集設定」をクリックし（選択可能な場合）、オプションを指定して「OK」をクリックします。Compuserve GIF で選択できる編集設定については、356 ページの「GIF またはアニメーション GIF 形式で書き出すには」を参照してください。

4 「ビデオ」をクリックして、オプションを指定します。

5 「OK」をクリックしてフレーム書き出し設定ダイアログボックスを閉じます。

6 保存先とファイル名を指定して、「OK」をクリックします。

 正方形ピクセルの画像やビデオで使用する目的でデジタルビデオから静止画を書き出した場合は、「ピクセル縦横比」を「正方形ピクセル（1.0）」に設定し、「フレームサイズ」を 720 x 480 ~ 640 x 480 ピクセルに設定すると、画像の変形を防ぐことができます。

#### オーディオをファイルに書き出すには

あらゆるシーケンスのオーディオ部分を、ビデオを伴わないオーディオファイルに書き出すことができます。オーディオを書き出す場合は、ビデオオプションが自動的に選択解除され、利用できなくなります。

1 次のいずれかの操作を行います。

- ・シーケンスを書き出す場合は、タイムラインパネルまたはプログラムモニタでシーケンスを選択します。
- ・クリップを書き出す場合は、ソースモニタまたはプロジェクトパネルでクリップを選択します。

2 書き出すフレームの範囲を指定するには、次のいずれかの操作を行います。

- ・シーケンスで、ワークエリアを設定します。
- ・クリップにインポイントとアウトポイントを設定します。

3 ファイル／書き出し／オーディオを選択します。

4 「設定」をクリックし、必要に応じて設定を選択します（362 ページの「オーディオ書き出し設定」を参照）。

5 「OK」をクリックしてオーディオ書き出し設定ダイアログボックスを閉じます。

6 保存先とファイル名を指定して、「保存」をクリックします。書き出しを取り消す場合は、Esc キーを押します。取り消し操作には数秒かかる場合があります。

**注意：**書き出し／Adobe Media Encoder を使用し、「ビデオ」オプションの選択を解除して、オーディオを書き出すこともできます。

#### 関連項目

359 ページの「書き出してサポートされているファイル形式」

#### 書き出し設定

書き出しの設定をするにはファイル書き出しメニューから「ムービー」、「フレーム」または「オーディオ」を選択して、ファイルの種類、圧縮形式を設定します。「設定」ボタンをクリックすると、ムービー書き出し設定、フレーム書き出し設定、オーディオ書き出し設定など、書き出しの種類に対応したダイアログボックスが開きます。このダイアログボックスは書き出す形式によって違うオプションを表示します。最初に設定したプロジェクト設定で作業を進め、出力の際に設定の変更をすることも可能です。書き出し設定の選択については、該当する節を参照してください。

**注意：**プロジェクト設定ダイアログボックスとムービー、フレーム、オーディオ書き出し設定ダイアログボックスは外観が似ていますが、オプションは異なり、制御する設定も異なります。

**注意:**一部のキャプチャカードやプラグインソフトウェアアプリケーションには、特定のオプションを含む独自のダイアログボックスがあります。実際の画面にこの説明とは異なるオプションが表示される場合は、キャプチャカードやプラグインの取扱説明書を参照してください。

#### 書き出しでサポートされているファイル形式

Adobe Premiere Pro では、次の形式でファイルを書き出すことができます。ビデオキャプチャカードを装着している場合や、ほかのプラグインソフトウェアを追加した場合は、以下のファイル形式以外も使用することができます。

#### ビデオ形式

- Advanced Authoring Format (AAF)
- Macromedia Flash Video (FLV)
- Microsoft AVI、DV AVI
- アニメーション GIF
- MPEG1 (および MPEG1 - VCD)
- MPEG2 (および MPEG2 - DVD)
- RealMedia
- QuickTime
- Windows Media

#### オーディオ形式

- Microsoft AVI、DV AVI
- MPG
- PCM
- Dolby® Digital/AC3
- WMA
- RealMedia
- QuickTime
- Windows Audio Waveform (WAV)

#### 静止画形式

- Targa (TGF/TGA)
- TIFF
- Windows Bitmap (BMP)

#### シーケンス形式

- GIF シーケンス
- Targa シーケンス
- TIFF シーケンス
- Windows Bitmap シーケンス

#### 関連項目

60 ページの「サポートされている読み込み可能なファイル形式」

### 一般書き出し設定

ムービー書き出し設定、フレーム書き出し設定、オーディオ書き出し設定の各ダイアログボックスにある「一般」パネルでは、次のオプションを設定することができます。

**ファイルの種類** 書き出すファイルの種類をメニューから選択します。選択するファイルの種類により、その他に設定できるムービー書き出し設定オプションが変化します。

**編集設定** 詳細なオプション設定が必要な場合に選択します。AVI形式およびGIF形式ではより詳細に設定することができます。356ページの「GIFまたはアニメーションGIF形式で書き出すには」および356ページの「マーカーデータをAVIファイルに書き出すには」を参照してください。

**範囲** シーケンスまたはクリップ全体を書き出すか、シーケンスのワークエリアの範囲のフレームを書き出すか、クリップのインポイントからアウトポイントまで書き出すかを選択します。

**ビデオを書き出し** ビデオトラックを書き出す際はこのオプションを選択します。選択を解除すると、ビデオトラックの書き出しが無効になります。

**オーディオを書き出し** オーディオトラックを書き出す際はこのオプションを選択します。選択を解除すると、オーディオトラックの書き出しが無効になります。

**終了時にプロジェクトに追加** 書き出しの終了時に書き出したファイルをプロジェクトパネルに追加する場合に選択します。

**終了時にビープ音** 書き出しの終了時に通知音を鳴らす場合に選択します。

**埋め込みオプション** プロジェクトのリンク情報を含めて書き出しをする際に選択します。プロジェクトリンクがファイルに書き込まれていると、別のAdobe Premiere Proプロジェクトや「オリジナルを編集」コマンドをサポートする別のアプリケーションからオリジナルプロジェクトを開いて編集することができます。このメニューからプロジェクトを選択して、書き出したファイルにリンク情報を埋め込みます。情報を含めない場合は、「なし」を選択します。このオプションは一部の形式では選択できません。また、ソースクリップを書き出している場合は使用できません（146ページの「クリップをオリジナルのアプリケーションで編集するには」を参照）。

### ビデオ書き出し設定

ムービー書き出し設定、フレーム書き出し設定の各ダイアログボックスにある「ビデオ」パネルでは、次のオプションを設定することができます。

**圧縮** Adobe Premiere Proでファイルを書き出すときに適用するコーデック（圧縮／解凍方式）を選択します。必要に応じて「設定」をクリックし、そのコーデックで独自に用意されているオプションを設定します。使用できるコーデックは、書き出し設定ダイアログボックスまたはフレーム書き出し設定ダイアログボックスの「一般」パネルで選択したファイルの種類に応じて異なります。

**注意：**ハードウェアベースのコーデックが提供するオプションが見つからない場合は、ハードウェア製造元の取扱説明書を参照してください。ビデオキャプチャカードに付属している一部のコーデックは、ここで説明しているオプションではなく、コーデックが提供するダイアログボックスの圧縮オプションを選択する必要があります。

**色深度** 書き出すビデオで使用する色深度、つまり色数を選択します。選択した圧縮形式が色深度を1種類しかサポートしていない場合、このメニューは使用できません。コーデックによっては、8 bitカラーで再生するビデオプログラム用に8bit(256色)パレットを指定して、Webページやプレゼンテーションの色と一致させることができます。選択できる場合は「パレット」をクリックし、「ムービーからパレット作成」を選択してビデオプログラムで使用しているフレームからカラーパレットを抽出するか、「パレット読み込み」を選択して以前設定して保存しておいたカラーパレットを読み込みます。ACO(Photoshop色見本)、ACT(Photoshopカラーパレット)、PAL(Windowsパレット—Windowsのみ)形式のカラーパレットを読み込むことができます。

**注意：**QuickTimeファイルは任意の色深度をもつムービーに対しても256色のパレットを持たせる事ができます。また、8bitモニタで表示する場合は、24bitムービー用のパレットを使用するように指定できます。同じパレットを多くのムービーに追加することでパレットが「なくなってしまう」のを防ぐことができます。Video for Windowsでは、8bitムービーのみにパレットを追加できます。

**フレームサイズ** 書き出すビデオフレームのサイズをピクセル単位で指定します。縦横比が4:3になるように設定すると、フレームサイズが通常のテレビで使用されている4:3の縦横比に制限されます。コーデックによっては、サポートするフレームサイズが制限されます。フレームサイズを大きくすると表示が鮮明になりますが、再生時に使用するディスク容量が多くなり、処理時間が長くなります。

**フレームレート** ビデオを書き出すときの 1 秒あたりのフレーム数を選択します。コーデックによっては、サポートするフレームレートが制限されます。フレームレートを増やすとモーションがスムーズになりますが、より多くのディスク容量が必要になります（モーションがスムーズになるかどうかは、ソースクリップのオリジナルのフレームレートに応じて異なります）。

**ピクセル縦横比** 出力形式に合わせてピクセル縦横比を選択します。出力形式のピクセル縦横比（かっこ内の数字）が 1.0 以外の場合は、正方形以外のピクセルが使用されます。コンピュータは一般的にピクセルを正方形として表示するので、正方形以外のピクセル縦横比を使用するコンテンツをコンピュータで表示すると、引き伸ばされて表示されます。このコンテンツをビデオモニタで表示すると、正しい比率で表示されます（30 ページの「アセットの一般的なピクセル縦横比」を参照）。

**画質** このオプションを使用できる場合は、スライダをドラッグするか、値を入力して、書き出したビデオの画質とサイズを調整します。同じコーデックを使用してキャプチャと書き出しを行い、シーケンスのプレビューをレンダリングしておくと、書き出し画質設定とオリジナルのキャプチャ画質設定を一致させることで、レンダリングに要する時間を節約することができます。オリジナルのキャプチャ画質以上の画質に設定しても、画質は向上せず、レンダリングの処理時間が長くなるだけです。

**データレートの制限** 書き出したビデオの再生時に生成されるビデオデータの最大量を設定するには、このオプション（一部の圧縮形式で表示されます）を選択してデータレートを入力します。

**注意：**一部のコーデックでは、画質とデータレートに相関関係があるので、一方のオプションを調整すると、もう一方のオプションも変化します。

**再圧縮** このオプションを選択すると、指定したデータレート以下でビデオファイルを書き出すことができます。再圧縮メニューから「常時」を選択すると、指定したデータレート以下のフレームも含めてすべてのフレームが圧縮されます。「データレートを維持」を選択すると、指定したデータレートを超えるフレームのみを圧縮することで画質を保ちます。既に圧縮されているフレームを再圧縮すると、画質が低下することがあります。「再圧縮」の選択を解除すると、クリップをプログラムとして編集したときに変更されなかったクリップに、現在の圧縮設定が適用されなくなります。

#### キーフレームとレンダリング書き出し設定

ムービー書き出し設定、フレーム書き出し設定の各ダイアログボックスにある「キーフレームとレンダリング」パネルでは、次のオプションを設定することができます。

**フィールド** 必要に応じて、最終的なメディア用にオプションを設定します。「なし」を選択するとプログレッシブスキャン（ノンインターレース）で書き出されます。コンピュータディスプレイとモーションピクチャファイルに適した設定です。NTSC、PAL、SECAM などのインターレースメディア用のビデオを書き出す場合は、「奇数フィールドから」または「偶数フィールドから」を選択します。選択するオプションは使用するビデオハードウェアに応じて異なります。

**ビデオフッテージのインターレースを解除** シーケンスのビデオがインターレース方式の場合、モーションピクチャファイルやプログレッシブスキャンビデオなど、インターレースされていないメディアに書き出す場合は、このオプションを選択します。インターレースを解除すると、Adobe After Effects などの別のプログラムで高度なエフェクトを簡単に適用することもできます。シーケンスコンテンツにフィールドがない場合は、このオプションを選択せずに、「フィールド」オプションで「なし」を選択します。

**静止画像の最適化** シーケンスに配置されている静止画をビデオクリップとして効率よく書き出しする場合にこのオプションを選択します。例えば、毎秒 30 フレームに設定されているプロジェクトにデュレーションが 2 秒の静止画がある場合は、1/30 秒のフレームを 60 個作成するのではなく、2 秒のフレームを 1 個作成します。静止画を使用している場合は、このオプションを選択することでディスク容量を節約できます。書き出したビデオファイルが静止画をうまく再生できない場合のみ、このオプションの選択を解除してください。

**キーフレームを \_ フレームごとに設定** ビデオの書き出し時にコーデックがキーフレームを作成する頻度をフレーム数で指定します。

**マーカー位置にキーフレームを追加** このオプションを選択すると、タイムラインウィンドウ上でマーカーが置かれている位置にのみキーフレームが作成されます。このオプションを使用するには、タイムラインウィンドウにマーカーを設定する必要があります（132 ページの「番号なしのシーケンスマーカーを設定するには」および 133 ページの「番号付きマーカーを追加するには」を参照）。

**編集位置にキーフレームを追加** このオプションを選択すると、タイムラインウィンドウの編集ポイントにキーフレームが作成されます。

**注意：**一部のコーデックではキーフレームを制御できません。キーフレームを制御できないコーデックでは、このオプションは使用できません。

## 関連項目

121 ページの「インターレースビデオとノンインターレースビデオについて」

352 ページの「圧縮について」

### オーディオ書き出し設定

ムービー書き出し設定、オーディオ書き出し設定の各ダイアログボックスにある「オーディオ」パネルでは、次のオプションを設定することができます。

**圧縮** オーディオを圧縮するときに Adobe Premiere Pro が適用するコーデックを指定します。使用できるコーデックは、ムービー書き出し設定ダイアログボックスまたはオーディオ書き出し設定ダイアログボックスの「一般」パネルで指定したファイルの種類に応じて異なります。一部の種類のファイルとキャプチャカードでは、非圧縮のオーディオのみをサポートします。最高の音質が得られますが、より多くのディスク容量が必要になります。オーディオコーデックを選択する前に、キャプチャカードの取扱説明書を参照してください。

**詳細設定** より詳細な設定をする場合に、このオプションをクリックします。このオプションは一部のコーデックでのみ選択できます。詳細設定の選択について詳しくは、コーデックのマニュアルまたは開発者のサイトを参照してください。

**サンプルレート** オーディオの品質を上げるためにより高いサンプリングレートを選択します。サンプルレートが高くなると、オーディオの品質が向上してファイルサイズが増加し、サンプルレートが低くなると品質が低下してファイルサイズが減少します。ただし、記録時のオーディオサンプルレートよりサンプルレートを高く設定しても、品質は向上しません。ソースファイルのオーディオと異なるレートを設定（リサンプリング）すると、通常より長い処理時間がかかります。リサンプリングを避けるためには、書き出すときのレートと同じレートでオーディオをキャプチャします。

**サンプルモード** 高い bit 数を選択すると、オーディオサンプルの精度が向上し、ダイナミックレンジが広がりひずみが軽減します。特にオーディオに、フィルタリングやリサンプリングなど、通常より多くの処理が行われる場合効果的です。bit 数が高くなると処理時間やファイルサイズも大きくなり、bit 数が低いと処理時間やファイルサイズは減少します。ただし、記録時のオーディオ bit 数より bit 数を高く設定しても、品質は向上しません。

**チャンネル** 書き出すファイルに入るオーディオチャンネル数を指定します（165 ページの「オーディオクリップのチャンネルについて」を参照）。シーケンスのマスタートラックで使用しているより少ないチャンネル数を指定すると、オーディオがミックスダウン処理されます（164 ページの「シーケンス内のオーディオトラックについて」を参照）。

**インターリープ** 書き出すファイルのビデオフレームに挿入するオーディオ情報の挿入頻度を指定します。推奨設定については、キャプチャカードのマニュアルを参照してください。値を「1 フレーム」に設定すると、1 つのフレームが再生されるときにそのフレーム分のデュレーションのオーディオが RAM に読み込まれ、次のフレームが表れるまでそのフレームを再生することができます。再生時にオーディオが途切れる場合は、インターリープ値がコンピュータの処理能力以上にオーディオを処理している可能性があります。値を大きくすると、保存するオーディオセグメントが長くなり、処理頻度が少なくなりますが、必要な RAM 容量は多くなります。現行のハードディスクでは、1/2 ~ 1 秒のインターリープ値が最適な設定です。

## Adobe Media Encoder

### Adobe Media Encoder について

Adobe Media Encoder は、Adobe Premiere Pro、Adobe After Effects、Adobe Encore DVD などのプログラムで特定のメディア形式で出力するために採用されているエンコードモジュールです。プログラムに応じて、Adobe Media Encoder は専用の書き出し設定ダイアログボックスを提供します。このダイアログボックスには、MPEG1、MPEG2 および Web 経由でのコンテンツの配信に適した形式など、特定の書き出し形式に関連する数多くの設定が用意されています。各形式について、書き出し設定ダイアログボックスには、特定の配布メディアに適したプリセットが数多く用意されています。カスタムプリセットを保存して、他のユーザと共有したり、必要に応じて再読み込みしたりすることもできます。

それぞれのプログラムによって、書き出し設定ダイアログボックスの外観は若干異なり、アクセス方法（詳しくは以下の章の説明を参照してください）も異なりますが、一般的な形態と機能は同じです。書き出し設定ダイアログボックスには、一般的な書き出しの設定（形式、範囲、プリセット、および書き出すトラックなど）を指定する領域と、タブ付きパネルの領域があります。利用できるタブ付きパネルは、指定した形式やプリセットによって異なります。パネルメニューには、選択した形式に固有のコマンドも含まれます。

フルスクリーン、フルフレームレートのテレビ以外の配信メディア用のムービーファイルを書き出す場合は、通常、フレームのインターレース解除、画像のクロップ、特定のエフェクトの適用が必要になります。Adobe Media Encoderでは、書き出し設定ダイアログボックスによって、これらのタスクをレンダリング前のオプションとして提供しています。これらのタスクはファイルをエンコードする前に行う方がよいからです。ログファイルを生成したり、書き出したファイルを指定されたサーバに自動的にアップロードするなど、エンコード後のタスクを指定することもできます。

## 書き出し、Adobe Media Encoder を使用

Adobe Premiere Pro の書き出し設定ダイアログボックスには大きな画像エリアが 2 つあり、2 枚のパネルを切り替えて使用することができます。一方はソースパネルで、ソースビデオを表示して、インタラクティブにクロップオプションを適用できます。もう一方の出力パネルには、インターレース解除機能があり、処理後にクリップのフレームサイズやピクセル縦横比 (PAR) がどのように変更されるかが表示されます。各ビューの画像の下には、時間インジケータ (CTI) を含むタイムラインルーラ、および表示エリアバーが表示されます。これらのコントロールは、ソースモニタやプログラムモニタのコントロールと同様に機能します。ほかのパネルには、選択した形式に応じて、さまざまなエンコード設定が含まれます。



A. ソースパネル B. 出力パネル C. 画像エリア D. 書き出し設定 E. ビデオ設定パネル、オーディオ設定パネル、配信先設定パネル

## 関連項目

355 ページの「ファイルへの書き出し」

### ソースパネルと出力パネルを切り替えるには

- 1 書き出すシーケンスまたはクリップを選択して、ファイル／書き出し／Adobe Media Encoder を選択します。
- 2 書き出し設定ダイアログボックスで、次のいずれかの操作を行います。
  - 処理後に画像を表示するには、「出力」タブをクリックします。
  - 表示を切り替えるには、ソースパネルに切り替えボタンまたは出力パネルに切り替えボタン をクリックします。

### 画像のプレビューのピクセル縦横比を設定するには

1 書き出すシーケンスまたはクリップを選択して、書き出し／Adobe Media Encoder を選択します。

2 ソースパネルまたは出力パネルのメニューで、次のいずれかを選択します。

**縦横比補正プレビュー** 画像を表示し、ソースファイルの元のピクセル縦横比 (PAR) とコンピュータ画面との差を補正します。

**正方形ピクセルプレビュー** 正方形 PAR を使用して画像を表示します。ソースファイルの元の PAR が、正方形以外のピクセルを使用している場合、コンピュータの画面では画像が歪んで見える場合があります。

### 関連項目

30 ページの「アセットの一般的なピクセル縦横比」

### 書き出し設定ダイアログボックスの表示エリアコントロールを使用するには

- ビデオ画像のスケールを指定するには、ズームレベルメニューからスケール設定を選択します。「全体表示」を選択すると、パネルで使用できる画像エリアに合わせて画像が拡大または縮小されます。ズームレベルはソースファイルや書き出したファイルには影響せず、ダイアログボックスの画像だけが変更されます。
- 数値を指定してビデオを送るには、タイムコード表示をドラッグするか、タイムコード表示をクリックして有効な数字を入力します。
- タイムラインルーラコントロールを使用してビデオを送るには、画像の下にあるタイムラインルーラをクリックまたはドラッグして、時間インジケータ (CTI) を設定します。
- タイムラインルーラの表示される部分を変更するには、タイムラインルーラの上にある表示エリアバーをドラッグします。表示エリアバーの両端をドラッグして近づけると、ルーラの詳細が表示されます。両端を離すと、さらにタイムラインルーラが表示されます。表示エリアバーの中央をドラッグして、タイムラインルーラの表示される部分を変更します。

### Adobe Media Encoder を使用してファイルを書き出すには

1 次のいずれかの操作を行います。

- シーケンスを書き出す場合は、タイムラインパネルまたはプログラムモニタでシーケンスを選択します。
- クリップを書き出す場合は、ソースモニタまたはプロジェクトパネルでクリップを選択します。

2 書き出すフレームの範囲を指定するには、次のいずれかの操作を行います。

- シーケンスで、ワークエリアを設定します。
- クリップにインポイントとアウトポイントを設定します。

3 ファイル／書き出し／Adobe Media Encoder を選択します。

4 Adobe Media Encoder の書き出し設定エリアで、次のオプションを指定します。

**形式** 書き出すメディアファイルの種類を指定します。形式には、MPEG1、MPEG2、Macromedia Flash Video、QuickTime、RealMedia、Windows Media 形式の種類が含まれます。その他のファイル形式を書き出すには、ファイル／書き出しメニューで「ムービー」、「フレーム」または「オーディオ」を選択します（355 ページの「ファイルへの書き出し」を参照）。

**範囲** シーケンスまたはクリップ全体を書き出すか、シーケンスのワークエリア、クリップのインポイントからアウトポイントまで、など指定範囲のフレームを書き出すかを選択します。

**プリセット** 目的とする書き出し形式に最も近いオプションを選択します。設定をカスタマイズして、新しいプリセットとして保存できます。

**ビデオを書き出し** 選択すると書き出されるファイルにビデオを含められ、選択を解除するとビデオが除外されます。

**オーディオを書き出し** 選択すると書き出されるファイルにオーディオを含められ、選択を解除するとオーディオが除外されます。

5 使用できるタブ（「ビデオ」、「オーディオ」など）をクリックし、適切なオプションを指定してプリセットオプションをカスタマイズします。

6 画像をクロップするには、ソースパネルでクロップオプションを指定します。画像のインターレースを解除するには、出力パネルで「インターレース解除」を選択します。

7 XMP データを指定するには、タブ付きパネルメニューで「ファイル情報」を選択して、ダイアログボックスに情報を入力します。

**注意：**「ファイル情報」オプションは、MPEG1、MPEG2 または QuickTime 形式で書き出す場合に選択できます。

8 「OK」をクリックして、エンコードを開始します。

## カスタムプリセット

Adobe Media Encoder で書き出しを行う場合、「形式」を選択すると、想定される配信状況に合わせて設計された、関連付けられているプリセットのリストが自動的に有効になります。プリセットを選択すると、各設定パネル（「ビデオ」、「オーディオ」など）で該当するオプションがアクティブになります。ほとんどの場合、用意されているプリセットのいずれかが出力の目的と一致するはずです。既存のプリセットのパラメータを調整して、カスタム設定を新しいプリセットとして保存し、それをほかの人と共有したり必要なときに再び読み込んだりすることができます。

**注意：**Adobe テクニカルサポートの対象となるのは、Adobe Premiere Pro とともにインストールされる Media Encoder のプリセットのみです。

### カスタムプリセットを作成して保存するには

1 Adobe Media Encoder の書き出し設定パネルで、「形式」と「範囲」を選択します。

2 「プリセット」では、目的の設定と最も近いものを選択します。

3 書き出したファイルからビデオまたはオーディオを除外するには、書き出し設定パネルで該当するオプションの選択を解除します。

4 次のいずれかの操作を行います。

- ビデオ設定をカスタマイズするには、ビデオパネルで必要なオプションを指定します（367 ページの「Adobe Media Encoder のビデオオプション」を参照）。
- オーディオ設定をカスタマイズするには、オーディオパネルで必要なオプションを指定します（369 ページの「Adobe Media Encoder のオーディオオプション」を参照）。
- 代替、配信先、マルチプレクスの設定をカスタマイズするには、該当するパネルで必要なオプションを指定します（369 ページの「Adobe Media Encoder の「代替」および「配信先」オプション」および 368 ページの「MPEG マルチプレクサプリセットオプション」を参照）。

5 メタデータをカスタマイズするには、タブ付きパネルメニューで「ファイル情報」を選択して、ダイアログボックスに情報を入力します（372 ページの「XMP メタデータについて」を参照）。

6 ソースビデオをクロップするには、ソースパネルのコントロールを使用します。ビデオのインターレースを解除するには、出力パネルでインターレース解除を選択します（372 ページの「レンダリング前処理オプション」を参照）。

**注意：**設定を変更すると、新しいプリセットとして設定を保存するまで、プリセット名は「カスタム」となります。

7 プリセットのカスタマイズが終了したら、保存ボタン  をクリックします。

8 プリセットの名前を入力します。

9 次のいずれかの操作を行って、「OK」をクリックします。

- プリセットのフィルタパネルで指定したフィルタを含めるには、「フィルタ設定を保存」を選択します。

- 「その他」パネル（FTP 設定など）で指定したオプションを含めるには、「他の設定を保存」を選択します。

### プリセットを読み込むには

1 Adobe Media Encoder で、読み込む形式とプリセットを選択します。

- 2 プリセットの読み込みボタン  をクリックします。
- 3 プリセットの保存先に移動してプリセットを選択し、「開く」をクリックします。
- 4 読み込み後のプリセットの名前を入力し、ほかのオプションを指定して、「OK」をクリックします。

#### プリセットを書き出すには

- 1 Adobe Media Encoder で、書き出す形式とプリセットを選択します。
- 2 Alt キーを押しながら、プリセットの保存ボタン  をクリックします。
- 3 プリセットの保存先と名前を入力し、「保存」をクリックします。プリセットが .vpr ファイルとして保存されます。

#### 独自のプリセットを削除するには

- 1 Adobe Media Encoder で、削除する形式とプリセットを選択します。
- 2 次のいずれかの操作を行います。
  - 1 つのプリセットを削除するには、プリセットの削除ボタン  をクリックします。
  - 独自のプリセットをすべて削除するには、Ctrl+Alt キーを押しながら、プリセットの削除ボタンをクリックします。
- 3 「OK」をクリックして削除を確定します。

### Adobe Media Encoder 形式オプション

Adobe Media Encoder を使用して書き出す場合、書き出し設定ダイアログボックスで形式を選択すると、書き出し設定ダイアログボックスに表示されるその他のオプションが決まります。出力目的に最適の形式を選択します。Adobe Premiere Pro では、次のような形式オプションがあります。

**MPEG1** 約 1.5 Mbps のビットレートでビデオとそれに関連付けられているオーディオを配信するために設計された、Motion Picture Experts Group (MPEG) によって定義される一連の規格の 1 つです。一般的に MPEG1 ムービーは、CD-ROM での配信や Web 上のプログレッシブにダウンロード可能なファイルなどの配信形式に適しています。

**MPEG1 - VCD** Video Compact Disk (VCD) 向けに設計された MPEG1 規格の改良版です。VCD は低価格で利用しやすいメディアですが、DVD よりも低品質です。VCD は通常の記録可能 CD メディアを使用し、通常の CD-ROM ドライブで再生できます。この形式では、VHS ビデオと同等の画質が得られます。

**MPEG2** 最大約 15 Mbps のビットレートでビデオとそれに関連付けられているオーディオを配信するために設計された、Motion Picture Experts Group (MPEG) によって定義される一連の規格の 1 つです。MPEG2 では、高品質なフルスクリーンのフルモーションビデオを配信できます。

**MPEG2 - DVD** Digital Video Disk (DVD) にエンコードするために設計された MPEG2 規格のサブセットです。DVD は広く普及した配信形式で、コンピュータの DVD ドライブや民生用の DVD プレーヤーで再生できます。MPEG2 DVD ファイルは、直接 DVD にエンコードして自動的に再生できるムービー（自動再生 DVD）を作成したり、Adobe Encore DVD などのオーサリングソフトウェアで使用して操作メニューやその他の機能を持つ DVD を作成したりできます。

**MPEG2 - SVCD** Super Video Compact Disk (SVCD) 向けに設計された MPEG2 規格の改良版です。

**Macromedia Flash Video (FLV)** Macromedia 形式で、Web やその他のネットワークでオーディオやビデオをストーリミングできます。

**QuickTime** Apple Computer のマルチメディアアーキテクチャで、多数のコーデックが用意されています。Adobe Media Encoder の書き出し設定ダイアログボックスは、QuickTime のストーリミングメディアコーデックのオプションを設定する際に特に便利です。

**RealMedia** Real Network のマルチメディア形式で、Web やその他のネットワークでビデオやオーディオをストーリミングできます。ストーリミングメディアは、Web やほかのネットワークでビデオを配信する方法で、従来の放送と同様にファイルのダウンロードを必要としません。

**Windows Media** Microsoft のマルチメディアアーキテクチャの 1 つで、多数のコーデック、特に Web 配信用のコーデックが用意されています。Adobe Media Encoder の書き出し設定ダイアログボックスは、Windows Media のストーリミングメディアコーデックのオプションを設定する際に便利です。

**注意：**各形式について詳しくは、開発者のサイトを参照してください。

## 関連項目

350 ページの「ビデオファイル形式について」

### Adobe Media Encoder のエフェクトオプション

ノイズおよび同様のアーティファクトが画像の効率的な圧縮の妨げになることがあります。このため、圧縮の前に画像またはムービーにノイズリダクションエフェクトを適用すると、最終出力ファイルのサイズを小さくできる場合があります。

書き出し設定ダイアログボックスでは、圧縮の前にノイズリダクションエフェクトを適用するかどうかと、その適用する量を指定できます。

圧縮ファイルのサイズを小さくする目的以外でプロジェクトからノイズと粒子を除去する場合は、Adobe Premiere Pro または After Effects のノイズエフェクトおよびグレインエフェクトを使用することをお勧めします。

### Adobe Media Encoder のビデオオプション

Adobe Media Encoder の「ビデオ」タブで使用できるオプションは、「書き出し設定」領域で指定する形式によって異なります。「ビデオ」の設定には、次のオプションの一部またはすべてが含まれます。

**ビデオコーデック** システムで利用可能なコーデックからビデオのエンコードに使用するものを指定します。コーデック (codec) という用語は、「compressor/decompressor」および「coder/decoder」に由来します。

**画質** エンコード品質を指定します。一般的に、値を大きくすると、レンダリング時間とファイルサイズが増加します。

**テレビ方式** 出力形式を NTSC または PAL 方式にします。

**フレームの幅** 出力する横方向のサイズを指定します。

**フレームの高さ** 出力する縦方向のサイズを指定します。

**フレームレート** NTSC 形式または PAL 形式の出力フレームレートです。

**フィールドオーダー** 出力ファイルのフレームがインターレースであるかどうか、およびインターレースである場合はスキヤンの際に奇数フィールドと偶数フィールドのどちらを優先するかを指定します（121 ページの「インターレースビデオとノンインターレースビデオについて」を参照してください）。

**ピクセル縦横比** 各ピクセルの幅と高さの比率を指定します。この比率によって、画像の特定の縦横比を実現するために必要なピクセル数が決まります。形式によって、正方形ピクセルを使用するものと、非正方形ピクセルを使用するものがあります。

**ビットレートエンコーディング** コーデックで書き出すファイルで固定ビットレートと可変ビットレートのどちらを実現するかを指定します。

- 固定ビットレート (CBR)** 限界値を指定してソースビデオの各フレームを圧縮し、固定ビットレートのファイルを生成します。したがって、複雑なデータを含むフレームの圧縮率は高くなり、複雑ではないフレームの圧縮率は低くなります。

- 可変ビットレート (VBR)** 書き出したファイルのデータレートが指定した範囲内で変化することを許可します。圧縮率が一定である場合、複雑な画像は単純な画像よりも画質が低下するので、VBR エンコーディングでは、複雑なフレームの圧縮率は低くし、単純なフレームの圧縮率を高くします。

一般的に、画像に細かい部分が多く含まれている場合や、動きを含むシーンのように、前のフレームと大きく異なる場合に、画像は複雑になり、効率的に圧縮することが難しくなります。

**注意：**同じコンテンツとファイルサイズの CBR ファイルと VBR ファイルを比較した場合、次のような一般化を行うことができます。CBR ファイルのほうが幅広いシステムで確実に再生されます。これは、固定ビットレートはメディアプレーヤーやコンピュータのプロセッサに対する要求が小さいからです。ただし、VBR は画像のコンテンツに合わせて圧縮率を調整するので、VBR ファイルのほうが画質は高くなります。

**ビットレート** エンコードされるファイルに対して再生の値 (Mbps) を指定します。（これは、「ビットレートエンコーディング」オプションで「CBR」を選択した場合にのみ利用できます）。

以下のオプションは、「ピットレートエンコーディング」オプションで「VBR」を選択した場合のみ表示されます。

**エンコードパス** エンコーダでエンコード前にクリップを分析する回数を指定します。2 パスによってファイルのエンコードにかかる時間は長くなりますが、一般的により効率的な圧縮が行われ、画質が高くなります。（Adobe After Effects は 2 パスのエンコーディングをサポートしていません）。

**ターゲットビットレート** エンコードされるファイルに対して再生の値（Mbps）を指定します。

**最大ビットレート** エンコーダに許容する再生の最大値（Mbps）を指定します。

**最小ビットレート** エンコーダに許容する再生の最小値（Mbps）を指定します。最小ビットレートは形式によって異なります。MPEG2 - DVD の場合、最小ビットレートは最低でも 1.5 Mbps に設定する必要があります。

**M フレーム** 連続する I フレーム（イントラフレーム）と P フレーム（予測フレーム）の間の B フレーム（双方向フレーム）の数を指定します。

**N フレーム** I フレーム（イントラフレーム）間のフレーム数を指定します。この値は「M フレーム」値の倍数にする必要があります。

**Closed GOP の間隔** 各 Closed Group of Pictures (Closed GOP) の周期を指定します。Closed GOP の外部のフレームを参照できません。GOP は I フレーム、B フレーム、P フレームのシーケンスで構成されます（このオプションは、形式として MPEG1 または MPEG2 を選択した場合に利用できます）。

**自動 GOP 配置** このオプションを選択すると、Group of Pictures (GOP) の配置が自動的に設定されます。（このオプションは、形式として MPEG1 を選択した場合に利用できます）。

**注意：**MPEG1 および MPEG2 形式には、ここには示されていない高度なオプションが数多く含まれています。多くの場合、ターゲット出力用の形式またはプリセットを選択すると、適切なオプションが自動的に設定されます。ここに記載されていないオプションについて詳しくは、MPEG1 (ISO/IEC 11172) および MPEG2 (ISO/IEC 13818) 形式の業界規格を参照してください。

## MPEG マルチプレクサプリセットオプション

マルチプレクサプリセットオプションは、After Effects および Adobe Premiere Pro で、MPEG ビデオおよびオーディオのデータを 1 つのストリームに結合する方法を制御します。使用可能なオプションは、選択する MPEG 形式によって異なります。

MPEG2 形式を選択すると、MPEG 規格が提供するすべてのマルチプレクサオプションを手動で設定することができます。ほとんどの場合、具体的に出力するメディア（MPEG2 DVD など）をターゲットにする MPEG 形式を選択することを推奨します。

MPEG 形式	ISO/IEC 標準
MPEG4	ISO/IEC 14496
MPEG2	ISO/IEC 13818
MPEG1	ISO/IEC 11172

使用可能なオプションについて詳しくは、ISO/IEC 標準の MPEG 形式について Web で検索してください。

## MPEG について

MPEG は、ISO/IEC Moving Picture Experts Group によって策定されたファイル形式の名前です。MPEG 形式にはいくつかの圧縮方式が含まれます。他のビデオ形式からこれらのキーフレームベースのファイル形式を生成するには、高い処理能力と多くの処理時間が必要になります。

**MPEG1** 一般にインターネットや Video CD で使用され、VHS 品質に相当する画質を提供します。

**MPEG2** MPEG1 よりも高品質のビデオを配信できます。MPEG2 の特定のバージョンは、DVD ビデオ用のビデオを圧縮するための標準規格として選択されました。これを **DVD 準拠 MPEG2** と呼びます。

**MPEG4** MPEG1 と MPEG2 の機能の多くが含まれ、インターラクティブ要素のサポートが追加されています。MPEG2 と同等に感じる品質レベルを維持しながら、圧縮率が高く、ファイルサイズを小さくすることができます。MPEG4 part 10 は HD DVD 標準です。

After Effects および Adobe Premiere Pro では、さまざまなプロジェクト用途用に出力品質を最適化する MPEG プリセットを数多く用意しています。MPEG のエンコードに関する経験がある場合は、書き出し設定ダイアログボックスでプリセットをカスタマイズすることによって、特定の再生状況に合わせてプロジェクトを微調整することができます。

After Effects では、MPEG2 および MPEG2 DVD ビデオを作成できます。Adobe Premiere Pro では、ファイル／書き出し／Adobe Media Encoder を選択してさまざまなタイプの MPEG ビデオを作成したり、「DVD へ書き出し」コマンドを使用して直接 DVD 準拠のビデオを書き出すことができます (DVD にビデオを書き出すと、必要に応じて自動的に MPEG2 形式にトランスコードされます)。

 After Effects および Adobe Premiere Pro は MPEG2 ファイルにメタデータを追加します。このメタデータを Adobe Encore DVD で読み込んで、DVD のオーサリングやビルトに利用することができます。このメタデータに含まれている情報によって、Adobe Encore DVD でオーディオとビデオを多重化したり、自動的に DVD のチャプターポイントを生成したり、オリジナルを編集の情報を生成することができます。詳しくは、Adobe Encore DVD のアプリケーションヘルプを参照してください。

## Adobe Media Encoder のオーディオオプション

書き出し設定ダイアログボックスの「オーディオ」タブで使用できるオプションは、「書き出し設定」領域で指定する形式によって異なります。共通のオーディオオプションには次のようなものがあります。

**オーディオコーデック** オーディオのエンコードに使用するコーデックを指定します。

- **SurCode for Dolby Digital 5.1** マルチチャンネルデジタルサウンドや DVD ビデオ向けの一般的なエンコーダ用に開発された高品質エンコード形式です。
- **MainConcept MPEG Audio** MainConcept メディアテクノロジによって開発された高品質エンコーダで、Adobe Premiere Pro および Adobe After Effects に含まれています。
- **PCM (pulse-code modulation) Audio** 48 kHz でサンプリングするロスレスオーディオ形式です。この形式のファイルは他の形式よりサイズが大きくなる傾向があります。

**オーディオ形式** オーディオの種類を示します。

**ビットレート** オーディオの出力ビットレートを指定します。一般的に、ビットレートを高くすると、品質は向上しますが、ファイルサイズも増加します。このオプションは、Dolby® Digital、MainConcept MPEG、および一部の Windows Media オーディオコーデックで使用できます。

**注意：**ここに記載されていないオプションは、該当する形式に独自に設定されているものです。詳しくは、選択した形式の業界規格を参照してください。

## Adobe Media Encoder の「代替」および「配信先」オプション

RealMedia または Windows Media 形式のストリーミングメディアコーデックを指定すると「配信先」オプションが有効になり、QuickTime ストリーミングメディアコーデックを指定すると「代替」オプションが有効になります。いずれの場合も、異なるネットワーク速度に適したムービーのバリエーションを出力できます。各形式に関連付けられたプレーヤーソフトウェアは、滑らかな再生を行うために最適なバージョンを検出して選択します。例えば、Windows Media には「ダイアルアップモデル (56 Kbps)」や「ブロードバンドまたはケーブルモデム/DSL (768 Kbps)」などの代替出力があります。ただし、QuickTime の場合は各書き出しの種類に適したムービーが個別に生成されるのに対して、RealMedia および Windows Media の場合は単一のムービーが生成され、バリエーションが格納されます。

**注意：**一部のコーデック固有の設定は、ここには記載されていません。特定のコーデックについて詳しくは、コーデックの開発元から提供されているドキュメントを参照してください。

### 代替または配信先を追加するには

1 Adobe Media Encoder の書き出し設定ダイアログボックスで、ストリーミングメディアをサポートする形式 (QuickTime、RealMedia または Windows Media) を選択し、プリセットメニューからストリーミングオプションを選択します。

2 「エフェクト」、「ビデオ」、「オーディオ」および「その他」タブを選択し、必要なオプションを指定します。

3 次のいずれかの操作を実行します。

- RealMedia または Windows Media 出力の場合は、配信先パネルを選択し、必要なオプションを指定します。

- QuickTime 出力の場合は、代替パネルを選択し、必要なオプションを指定します。

4 パネルを選択した状態で、パネルメニュー (パネルの右上の矢印ボタンをクリック) から「配信先の追加と削除」(または「代替の追加と削除」) を選択します。

5 配信先を選択 (または代替を選択) ダイアログボックスで、「追加」をクリックします。

6 システムにある配信先 (またはシステムにある代替) ダイアログボックスで、対象ユーザに適したオプションをチェックし、「OK」をクリックします。

7 「OK」をクリックして、配信先を選択 (または代替を選択) ダイアログボックスを閉じます。

**注意:** 10 個を超える代替出力を指定することはできません。必要に応じて、不要な代替出力を削除し、必要な代替出力を追加できます。

### 代替または配信先を複製または削除するには

1 Adobe Media Encoder の書き出し設定ダイアログボックスで、ストリーミングメディアをサポートする形式 (QuickTime、RealMedia または Windows Media) を選択し、プリセットメニューからストリーミングオプションを選択します。

2 「エフェクト」、「ビデオ」、「オーディオ」および「その他」タブを選択し、必要なオプションを指定します。

3 次のいずれかの操作を実行します。

- RealMedia または Windows Media 出力の場合は、配信先パネルを選択し、必要なオプションを指定します。

- QuickTime 出力の場合は、代替パネルを選択し、必要なオプションを指定します。

4 パネルを選択した状態で、パネルメニュー (パネルの右上の矢印ボタンをクリック) から「配信先の追加と削除」(または「代替の追加と削除」) を選択します。

5 配信先を選択 (代替を選択) ダイアログボックスで、複製または削除するアイテムを選択し、「複製」または「削除」をクリックします。

6 複製の場合は、複製アイテムの名前をクリックし、マウスを少し動かして強調表示し、新しい名前を入力して Enter キーを押します。

7 作業が終了したら「OK」をクリックします。

**注意:** 代替または配信先からアイテムを削除すると、元に戻すことはできません。

### QuickTime オルタネートオプションを指定するには

1 Adobe Media Encoder の書き出し設定ダイアログボックスで、形式に QuickTime を指定し、プリセットメニューからストリーミングオプションを選択します。

2 オルタネートパネルで、次のいずれかのオプションを選択します。

**ループ** ムービーをループ再生します。

**ムービーヘッダの圧縮** ファイルのサイズを縮小します。

**自動再生** メニューを表示せずに、ムービーを自動的に再生します。

**3 QuickTimeストリーミングサーバソフトウェア**を使用して配信するムービーを作成するには、「ストリーミングサーバ用」を選択して、ヒントムービーメニューのオプションを指定します。

**非独立再生形式** ファイルは再生に必要な情報を得るためにプライマリムービーファイルを利用するため、このプライマリムービーファイルもサーバ上に存在している必要があります。

**独立再生形式（最適化）** ファイルには再生に必要な情報がすべて含まれており、サーバに対して最適化されています。最適化することにより、サーバは多数の視聴者に対応できるようになりますが、ファイルサイズは大幅に増加します。

**独立再生形式** ファイルには再生に必要な情報がすべて含まれています。

**注意：**ネットワークでビデオをストリーミングするために必要な情報はすべてヒントムービーに含まれています。

**4 オルタネート**を使用するには、「代替ムービー」のチェックをオンにして、次のオプションを指定します。

**代替ファイル名のプリフィックス** 代替ファイルのルートファイル名を指定します。

**参照ファイルの作成、フォールバック** 参照ファイルを作成し、1つの代替ファイルをフォールバックとします。

**注意：**参照ムービーには、異なるネットワーク速度向けに異なるデータレートを使用する代替ムービーへの参照のリストが含まれています。フォールバックファイルは、代替ムービーが視聴者の構成と一致しない場合や、視聴者が代替ムービーを認識しない旧式のソフトウェアを使用している場合に再生するように指定されたムービーです。

**ターゲットのパス** 代替ファイルの保存場所を指定します。パス名を入力するか、「参照」ボタンをクリックして表示されるダイアログボックスを使用して保存場所に移動します。

## RealMediaオプションを指定するには

**1** Adobe Media Encoder の書き出し設定ダイアログボックスで、形式に RealMedia を指定し、プリセットメニューからストリーミングオプションを選択します。

**2** 視聴者にファイルの記録を許可する場合は、「記録を許可」を選択します。

**3** 以下のオプションのどちらかを指定します。

**1 パス** 1度の処理で、ビデオを分析してエンコードします。

**2 パス** 圧縮を最適化するためにビデオを分析してからエンコードします。この方法は、1パスより品質は優れていますが、時間がかかります。

**4 「ビットレートエンコーディング」**には、固定ビットレートまたは可変ビットレートエンコーディング方式を選択します。

**5** 手動でビットレートを指定するには、スライダを使用するか値を入力します。調整に使用できるビットレートの値は、手順4で指定したビットレートエンコーディングの種類に応じて異なります。

## Windows Media配信先オプションを指定するには

**1** Adobe Media Encoder の書き出し設定ダイアログボックスで、形式に Windows Media を指定し、プリセットメニューからストリーミングオプションを選択します。

**2** 配信先パネルで、出力オプションを指定します。

**圧縮「ビデオ」**タブで選択したコーデックが適用されるように指定します。これは初期設定で、ほとんどのユーザーに最適です。

**非圧縮** 圧縮を適用しないように指定します。この設定ではファイルサイズが非常に大きくなるため、ほとんどのユーザーには適していません。

## Adobe Media Encoder のその他オプション

書き出し設定ダイアログボックスのその他パネルでは、書き出したファイルを、ファイル共有のための記憶領域が割り当てられている FTP (File Transfer Protocol) サーバーにアップロードすることができます。FTP はネットワーク経由でファイルを転送するための一般的な方法であり、特にインターネット接続を使用して比較的大きいファイルを共有するのに便利です。サーバに正しく接続するには、サーバの管理者から正しい情報を入手しておく必要があります。その他パネルには、次のようなオプションがあります。

**サーバ名** FTP サイトが設定されているサーバの DNS または IP アドレスを入力します。

**ポート** FTP サーバのコマンドポートに割り当てられた数値を指定します。初期設定では 21 です。

**リモートディレクトリ** FTP サーバ上のアクセスする場所を、ファイルパス形式で入力します。

**ログインユーザ名** サーバの管理者から指定されたユーザ ID を入力します。

**パスワード** パスワードで保護されたサーバに対するパスワードを入力します。

**再試行** 接続が確立されていない場合に、サーバへの接続を試行する回数を指定します。

**ローカルファイルをごみ箱に移動** 書き出したファイルが FTP サーバにアップロードされたら、ローカルコピーを削除します。

**テスト** FTP サーバとの接続を検証します。

**ログファイルの詳細** ログファイルを生成するかどうかを指定し、ログファイルに含める情報（エラー、警告、設定、フレームのレンダリング時間）を選択します。

## XMP メタデータについて

メタデータは、コンピュータで検索および処理できるわかりやすいファイル情報です。アドビシステムズ社の eXtensible Metadata Platform (XMP) は、ファイルの内容に関する情報をファイルにメタデータとして埋め込みます。XMP をサポートするアプリケーションでは、データベース間やファイル形式、プラットホームに関わらず、この情報を閲覧、編集、共有することができます。Adobe Bridge などの一部の Adobe プログラムでは、XMP 情報を利用したり、書き込んなりできます。

Adobe Media Encoder で MPEG1 または MPEG2 形式を指定して書き出すファイルに、XMP メタデータを含めることを指定できます。

## レンダリング前処理オプション

通常、書き出したファイルを特定の形式にエンコードする前に、インターレース解除やクロップなどの処理オプションを適用することをお勧めします。オプションを適用することで、エンコード後に同じ操作を行うことで生じるちらつきを避けることができます。設定ダイアログボックスのソースパネルで指定するクリップオプションと出力パネルで指定するインターレース解除オプションは、エンコーディングの前に適用され、「エンコード前処理オプション」とも呼ばれます。

**注意：**「フィルタ」タブを選択して、「ノイズリダクション」フィルタオプション（プリエンコードタスクの 1 つ）を使用することができます。

### エンコードする前にソースのインターレースを解除するには

❖ 書き出し設定ダイアログボックスの出力パネルで、「インターレース解除」を選択します。

### エンコードする前にソースをクロップするには

- 1 書き出し設定ダイアログボックスで、「ソース」タブをクリックして、ソースパネルをアクティブにします。
- 2 「クロップ」ボタンを選択して、次のいずれかの操作を行います。
  - 画像をインタラクティブにクロップするには、ソース画像の周囲にあるクロップボックスの横または角のハンドルをドラッグします。
  - 数値を指定してクロップするには、上下左右の値をピクセル単位で入力します。
  - クロップした画像の縦横比を固定するには、クロップする縦横比の設定メニューからオプションを選択します。

3 「出力」タブをクリックして、クロップした画像がどのように表示されるかプレビューします。

4 クロップで生じる黒い領域を削除するには、「出力サイズに合わせてスケール」を選択します。

**注意：**実際にビデオをエンコードする場合は、エンコーダの幅と高さの値がスケールの高さと幅の設定と一致していることを確認してください。画像をクロップできる最小サイズは、40 ピクセル x 40 ピクセルです。

## オンライン編集と共同作業のための書き出し

### EDL 形式の書き出し

Adobe Premiere Pro では、プロジェクトを CMX3600 形式の EDL ファイル（エディットデータリスト、Edit Decision List）として書き出すことができます。この形式は、EDL 形式の中で最も広く普及しており、最も堅牢な形式です。

EDL を書き出すために Adobe Premiere Pro プロジェクトを設定する場合、次の基準を満たす必要があります。

- EDL が最高の機能を発揮するのは、プロジェクトに含まれるビデオトラックが 1 つまでステレオオーディオトラックが 2 つまで、さらにネストしたシーケンスを含まない場合です。ほとんどの標準的なトランジション、フレームの保持、クリップ速度の変更も EDL で適切に動作します。
- すべてのソース素材を正しいタイムコードでキャプチャしてログします。
- キャプチャカードには、タイムコードを使用するデバイスコントロールが必要です。
- ビデオテープにはそれぞれ固有のリール番号を付け、ビデオを撮影する前にタイムコードでフォーマットする必要があります。
- 互換性を保つために極力日本語は使用しないでください。

### Adobe Premiere Pro プロジェクトを EDL 形式で書き出すには

1 EDL として書き出すプロジェクトを開くか保存します。

2 プロジェクトウィンドウがアクティブであることを確認して、ファイル／書き出し／EDL へ書き出しを選択します。

3 EDL ファイルの保存先とファイル名を指定して、「保存」をクリックします。

4 EDL 書き出し設定ダイアログボックスで、書き出すシーケンスを選択します。書き出すビデオトラックおよびオーディオトラックを指定します。1 つのビデオトラックと最高 4 つのオーディオチャンネルを書き出すことができます。

5 「OK」をクリックします。

### AAF 書き出しについて

Advanced Authoring Format (AAF) は、プラットフォーム、システム、アプリケーションの間でデジタルメディアおよびメタデータの交換を可能にするマルチメディアファイル形式です。ビデオ編集製品である Avid Xpress ファミリ（一般的には「Avid Xpress」と呼ばれています）など、AAF をサポートしているオーサリングアプリケーションは、形式をサポートしている範囲で AAF ファイルのデータを読み取りおよび書き込みます。AAF は、広く使用されているビデオ編集のファイル交換規格です。

Adobe Premiere Pro には、クリップ、シーケンス、編集データを含む AAF プロジェクトファイルに書き出すことができる AAF 書き出しコマンドが備わっています。

書き出すプロジェクトが、一般的な AAF 仕様に準拠しており、Avid Xpress 製品と互換性があるようにするために、次の点を検討してください。

- Adobe Premiere Pro で書き出した AAF ファイルは、ビデオ編集製品である Avid Xpress ファミリ（Avid Xpress DV、Avid Xpress Pro、Avid Xpress Pro HD）と互換性があることは確認されていますが、AAF を読み込むことが可能なほかの製品の場合、問題が発生する可能性があります。
- トランジションは、クリップの最初や最後近くではなく、2 つのクリップの間に存在していること。各クリップの長さは、少なくともトランジションの長さと等しいこと。

- クリップのインポイントとアウトポイントの両方にトランジションが指定されている場合、クリップの長さは少なくとも両方のトランジションをあわせた長さであること。
- Adobe Premiere Pro でクリップやシーケンスに名前を付ける場合、特殊文字、アクセント付き文字、XML ファイルの構文解析に影響する文字を使用しないこと。使用できない文字は、/、>、<、°、ü などです。同様に、互換性を保つために極力日本語は使用しないでください。
- Adobe Premiere Pro から書き出して、Avid Xpress に読み込まれる AAF ファイルが、自動的にソースフッテージに再リンクしないこと。フッテージを再リンクするには、Avid Xpress の、「Offline Only batch import (バッチ読み込みのみオフライン)」オプションを使用します。

## ファイルを AAF 形式で書き出すには

- プロジェクト／プロジェクトを形式指定で書き出し AAF... を選択します。
- プロジェクトを保存するように促すメッセージが表示されたら、「続行」をクリックして保存し、書き出しを続けます。
- 保存する AAF ファイルの名前と場所を指定して、「保存」ボタンをクリックします。

## AAF プラグインについて

AAF 書き出しプラグインは、以下の項目について Adobe Premiere Pro プロジェクトを次のように変換します。

**カットのみのモノラルまたはステレオオーディオおよびビデオ** プロジェクトパネル内の bin を除くすべての項目を書き出します。プラグインは、オーディオパン、ゲイン、レベル変更、5.1 オーディオの変換は行いません。ステレオオーディオチャンネルは、Avid Xpress シーケンスで 2 つのトラックに分割されます。

**クリップ速度** ビデオクリップの速度変更（スロー、早送り、逆再生）を Avid Xpress のモーションエフェクトに変換します。モーションエフェクトは、サポートされている唯一のエフェクトです。ネストされたシーケンスに適用されたクリップ速度も変換されます。Avid Xpress には、モーションエフェクトに相当する、オーディオ用のエフェクトはありません。速度変更により、オーディオクリップがソースメディアよりも長くなった場合、プラグインは、オーディオクリップを開始時間から伸縮させて残りのソースメディアと同じ長さにし、クリップの差を埋めます。シーケンスのこれらの部分は、Avid 編集システムで手動で修正できます。

**バッチキャプチャファイルまたは再デジタル化ファイル** AAF ファイルで指定したテープ名を保持します。Avid Xpress のバッチ記録機能を使用して、テープからメディアを再キャプチャします。

**さまざまなサイズのフッテージ** プラグインはプロジェクトをフル解像度で書き出します。ただし、読み込み時には、AVID プロジェクトに指定されている解像度に従ってすべてのフッテージの解像度が変更されます。

**ネストされたシーケンス** ネストされたシーケンスから繰り返しマスター・コンポジションを構築します（Avid Xpress ではネストしたシーケンスへのリンクをサポートしないため）。そのため、AAF ファイルでは、マスター・コンポジションとネストされたシーケンスの間にはリンクがありません。

**タイトル** タイトルを Avid Xpress のオフラインメディアに変換します。

**bin の階層** Avid Xpress は、すべての項目を单一の bin に配置します。複数の bin があるプロジェクトは、1 つの bin に変換されます。

**グラフィックファイル** すべてのオリジナルファイルへの参照を保存しますが、Avid Xpress の互換性の点から Avid Xpress がサポートする形式に制限されます（サポートされるグラフィックファイル形式について詳しくは、Avid Xpress のマニュアルを参照）。

**プロジェクトの要素** バーとトーン、ブラックビデオ、カラーマット、カウントダウンマークなどの合成クリップを Avid Xpress のオフラインメディアに変換します。

**シーケンスおよびクリップマーカー** すべてのシーケンスマーカーを Avid Xpress のタイムコード (TC1) トラックにあるロケータに変換しますが、インマーカーとアウトマーカーにあるシーケンスは除きます。チャプタ、URL、フレームターゲットフィールドは、Avid Xpress に相当するものがなければなりません。クリップマーカーは Avid Xpress のセグメントマーカーに変換されます。

**注意：** AAF 書き出しプラグインは、シーケンスの終端より後ろに配置されたマーカーは無視します。

**時間インジケータの位置** 書き出したファイルで、シーケンスのデュレーション内であれば、時間インジケータは元の位置のまま維持されます。それ以外の場合、時間インジケータは Avid Xpress シーケンスの最後に配置されます。

**グループ化されたクリップ** 読み込み時に、グループ化されているすべてのクリップはグループ解除され、個別のクリップとして扱われます。

**トランジションとエフェクト** Adobe Premiere Pro から AAF 形式に書き出したトランジションとエフェクトは、Avid Xpress で一意に識別されます。サポートされるトランジションとエフェクトの一覧は、アドビシステムズ社の Web サイトを参照してください。

## プロジェクトマネージャについて

Adobe Premiere Pro プロジェクトマネージャを使用することにより、プロジェクトの保存容量を削減したり、プロジェクトに関連するファイルを整理統合して、ワークフローの効率化を図ることができます。

プロジェクトマネージャは、「トリミングされたプロジェクト」というプロジェクトの新しいバージョンを作成してプロジェクトのサイズを縮小します。トリミングされたプロジェクトでは、シーケンスで使用したフッテージアイテム部分だけをプロジェクトが参照するように、ファイル参照が変更されています。ソースメディアファイルの関連する部分をコピーして、トリミングされたプロジェクトのソースファイルとして機能するように指定することも、トリミングされたプロジェクトにフッテージアイテムがオフライン状態で表示され、ビデオテープからキャプチャできるように指定することもできます（後者の方法は、編集で使用した低品質フッテージを書き出し用の高品質フッテージで置き換えるオフライン／オンライン編集ワークフローを行う場合に便利です）。どちらの方法でも、プロジェクトのシーケンスを作成および書き出すのに必要なメディアだけが使用されるようになるため、保存容量を節約できます。オリジナルのソースメディアは、バックアップを作成するか削除します。

またプロジェクトマネージャは、プロジェクトを整理統合、つまりプロジェクトを収集するのにも役立ちます。ファイルの収集機能を実行すると、現在のプロジェクトと関連するすべてのメディアファイルがコピーされ 1 か所にまとめられます。この機能を使用して、さまざまな場所に保存されているプロジェクトのソースメディアファイルを 1 か所にまとめて、プロジェクトの共有やバックアップに備えることができます。

トリミングされたプロジェクトとソースファイルを作成する際には、次のことを考慮してください。プロジェクトマネージャは、シーケンスで使用されているソースフッテージ部分のみコピーします。ただし、新しいフッテージに含める余分なフレーム（「予備フレーム」）の数を指定して、トリミングされたプロジェクトでも多少の編集作業を行えるようにすることもできます。新しいフッテージには、最初にキャプチャされたフッテージのタイムコードやリール番号が保持されています。1 つまたは複数のサブクリップが別のサブクリップとフレームを共有している場合、プロジェクトマネージャは、共有フレームのみを含むフッテージファイルを作成します。また、オリジナルのプロジェクトで使用されている静止画シーケンスもコピーします。静止画、タイトル、オフラインクリップ、カラーバー やカウントダウンマークなどの生成したフッテージも保持されますが、トリミングは行われません。

プロジェクトをトリミングまたは収集する際には、オリジナルのプロジェクトに含まれている未使用的クリップを新しいプロジェクトで維持するかどうかを指定できます。

**注意：**プロジェクトマネージャは、トリミングされたクリップのインポイントおよびアウトポイントの外側にあるエフェクトキーフレームとクリップマーカーを保持します。

## プロジェクトをトリミングまたはすべてをコピーするには

 フッテージのバックアップを行う場合、下にある「含める」オプションの使用を推奨します。

- 1 プロジェクトウィンドウがアクティブであることを確認して、プロジェクト／プロジェクトマネージャを選択します。
- 2 プロジェクトマネージャウィンドウで、次のいずれかを選択します。

**トリミングしたプロジェクトの新規作成** シーケンスで使用されているフッテージのみを参照する、現在のプロジェクトの新しいバージョンを作成する場合に選択します。

**ファイルをコピーして収集** プロジェクトで使用したフッテージをコピーして整理統合する場合に選択します。

- 3 必要に応じて、次のオプションを選択します。

**注意：オプションが選択可能であるかどうかは、手順2で、プロジェクトをトリミングするか、プロジェクトファイルをコピーして収集するかのどちらを選択したかによって決まります。**

**未使用のクリップを除外** 元のプロジェクトで使用しなかったメディアを含めない、またはコピーしないように指定します。

**オフラインにする** 後で再キャプチャする可能性のあるフッテージを「オフライン」と示すように指定します。このオプションを選択すると、迅速なバッチキャプチャが行えるように、リール名とタイムコードが保持されます。元のプロジェクトで低解像度のフッテージを使用していた場合やプロジェクトをバックアップする場合にこのオプションを選択すると、特に便利です。このオプションは、「トリミングしたプロジェクトの新規作成」を選択した場合のみ指定できます。

**注意：トリミングしたプロジェクトからオフラインのクリップを使用してフッテージを再キャプチャした場合、現在のプロジェクト設定と一致しないソースクリップは、現在のプロジェクト設定ではなく、元の設定で再キャプチャされます。この動作を変更するには、バッチキャプチャダイアログボックスで「クリップ設定を上書き」をクリックし、キャプチャしたすべてのクリップに使用する設定を指定します。ただし、このオプションは、DV フッテージのキャプチャではほとんど使用しません。**

**予備フレームを含める** トリミングした各クリップのインポイントの前とアウトポイントの後に保持するビデオフレームの数を指定します。たとえば、30 という値を指定すると、インポイントの前に 30 フレーム、アウトポイントの後ろに 30 フレームが保持されます。予備フレームを含めることで、新しいプロジェクトの編集に小規模な調整を加えることができます。

**プレビューファイルを含める** 指定すると、元のプロジェクトでレンダリングしたエフェクトが新しいプロジェクトでもレンダリングされた状態で保持されます。選択されなかった場合、新しいプロジェクトに必要なディスク容量は少なくなりますが、エフェクトはレンダリングされません。このオプションは、「ファイルをコピーして収集」を選択した場合のみ指定できます。

**最適化したオーディオファイルを含める** 元のプロジェクトで最適化したオーディオが、新しいプロジェクトでも最適化された状態を保つようにします。選択しないと、新しいプロジェクトに必要なディスク容量は少なくなりますが、プロジェクトを開いたときに Adobe Premiere Pro によって再びオーディオが最適化されます。このオプションは、「ファイルをコピーして収集」を選択した場合のみ指定できます。

**クリップ名に合わせて実際のファイル名を変更** コピーしたフッテージファイルの名前をキャプチャ時に作成したクリップの名前に変更します。プロジェクトウィンドウからキャプチャしたクリップの名前を変更して、コピーしたフッテージにも同じ名前を付ける場合、このオプションを選択します（読み込んだキャプチャファイル、特にシーン検出を使用したキャプチャファイルの名前がわかりやすい名前でない場合には、プロジェクトウィンドウから名前を変更できます）。このオプションでは、実際にキャプチャしたフッテージのファイル名が、プロジェクトウィンドウの新しい名前を反映して更新されるため、フッテージファイルの整理が非常に簡単になります。

**注意：キャプチャしたクリップの名前を変更してから「オフラインにする」オプションを選択すると、その後でコピーしたプロジェクトは、新しい名前ではなく元のファイル名を保持して、表示します。**

**プロジェクトの保存先** 指定したファイルの保存先を指定します。初期設定で指定されている場所以外を保存先にする場合は「参照」をクリックします。トリミングされたプロジェクトを作成すると、「トリミング\_[プロジェクト名]」という名前のフォルダが作成され、トリミングされたプロジェクトと、指定したその他のファイル（トリミングされたフッテージファイルなど）がそのフォルダに保存されます。プロジェクトをコピーする場合は、「コピー\_[プロジェクト名]」という名前のフォルダが作成され、プロジェクト、フッテージファイル、および指定したその他のファイルがそのフォルダにコピーされます。

**注意：トリミングしているプロジェクトと同じ名前のフォルダが既に存在する場合、プロジェクトマネージャは名前に番号を追加します。たとえば、同名の連続プロジェクトには、「\_001、\_002、\_003、\_004、....」などの番号が追加されます。**

**ディスク容量** 現在のプロジェクトファイルのサイズとトリミングしたファイルまたはコピーしたファイルの予測サイズを比較して表示します。「計算」をクリックすると、予測サイズが更新されます。

## Clip Notes

Adobe Premiere Pro の Clip Notes 機能は、クライアントやほかのユーザからのフィードバックを容易にすることで共同のワークフローの効率を向上させます。Clip Notes 機能は、レンダリングしたシーケンスを含む PDF (Portable Document Format) ファイルを埋め込みファイルまたはサーバからのストーリミングとして書き出し、無制限の数のレ

ビュー担当者に電子メールで送信できます。レビューは、PDF ファイルを開いて、ムービーを再生し、PDF ファイルに直接コメントを入力できます。コメントは、自動的にシーケンス中のタイムコードと関連付けられます。レビュー担当者は、コメントを書き出して、電子メールで返送します。Adobe Premiere Pro にコメントを読み込むと、レビュー担当者のコメントが、タイムラインパネルに配置されているマーカーのコメントフィールドに表示されます。

Clip Notes 機能で生成された PDF ファイルを確認するには、Adobe Acrobat Standard、Acrobat Professional、Adobe Reader（バージョン 7.0 以降）が必要です。Adobe Reader は、アドビシステムズ社の Web サイトから自由にダウンロードできます。

Clip Notes の使用方法については、Adobe Premiere Pro に付属の「Total Training ビデオワークショップ」ディスクに収録されている Clip Notes のチュートリアルを参照してください。

**注意：**関連するすべての Clip Notes コメントを読み込むまで、レビュー中のシーケンスは変更しないでください。Clip Notes PDF ファイルを書き出した後、すべてのコメントを読み込む前にシーケンスを編集すると、コメントがシーケンスの適切な場所に表示されなくなります。

## Clip Notes PDF を書き出すには

**1** タイムラインパネルでシーケンスを選択し、シーケンス／Clip Notes へ書き出しを選択します。

**2** 書き出し設定エリアで、次のオプションを指定します。

**形式** QuickTime と Windows Media ファイルのどちらを作成するか選択します。

**範囲** シーケンス全体を書き出すか、ワークエリアバーにあるフレームだけを書き出すかを選択します。

**プリセット** 低品質、標準、高品質のプリセットを指定します。

**3** PDF 設定で、次のいずれかのビデオオプションを選択します。

**ビデオを埋め込む** レンダリングしたシーケンスを PDF ファイルに埋め込む場合に選択します。通常、レビュー担当者に電子メールで配布する際に使用します。

**ビデオをストリーミング** ビデオを PDF に埋め込まずに、リンク情報のみをもった PDF を作成するし、レンダリングしたファイルをネットワークサーバ上にアップロードする場合に使用します。手動または Clip Notes の FTP オプションを使用して、レンダリングしたシーケンスをサーバにアップロードする必要があります（ユーザとレビュー担当者は FTP サーバ（Web サーバの一種）へのアクセス権が必要です）。

**注意：**ビデオを埋め込むと、PDF ファイルのサイズが大きくなりますが、レビュー担当者はサーバにアクセスできるかどうかに関係なくファイルを表示できます。ビデオをストリーミングすると、PDF ファイルのサイズは小さくなりますが、レビュー担当者はビデオが保存されているサーバにアクセスできる必要があります。

**4** 以下のオプションのいずれかを選択します。

**PDF のパスワード** PDF ファイルを開くときにレビュー担当者はパスワードが必要になります。

**詳細** 一般的な指示のほかにレビュー担当者に与える特別な指示をこのフィールドに追加します。これらの指示は、レビュー担当者が Clip Notes PDF ファイルを開いたときに表示されます。

**コメントの返信先** レビュー担当者がコメントを書き出したときに、その返信先とする電子メールアドレスを指定します（378 ページの「Clip Notes コメントを作成するには」を参照）。

**5** 手順 3 で「ビデオをストリーミング」を選択した場合は、次のオプションを指定します。

**ストリーミング設定** ビデオファイル（QuickTime または Windows Media）の保存場所とする URL を指定します。

**後で URL を確認する** サーバの URL を後で指定または確認できるようになります。Clip Notes PDF ファイルを作成する直前に、Adobe Premiere Pro から有効な URL を確認するように求められます。

**サーバへファイルを FTP 転送** FTP を使用してレンダリングしたファイルをサーバにアップロードする場合は、このオプションを選択して、設定を行います。適切な設定について、ネットワーク管理者に相談してください。

**6** 「OK」をクリックして、Clip Notes コメント用 PDF ファイルを書き出します。

## Clip Notes コメントを作成するには

1 Adobe Acrobat Standard、Acrobat Professional、または Adobe Reader（バージョン 7.0 以降）で Clip Notes PDF 文書を開きます。環境設定を行うように求められたら、マルチメディアコンテンツに関する信頼性を管理ダイアログボックスに再生条件についての環境設定を指定します。

2 パスワードの入力が求められたら、パスワードを入力して「OK」をクリックします。説明ダイアログボックスが表示されたら、指示を読み、「OK」をクリックします。

**注意：**この説明は、説明を表示ボタン  をクリックすればいつでも表示することができます。

3 「レビュー担当者」に、名前を入力します。これで編集者がコメントをシーケンスに読み込んだときに、自分のコメントとほかのレビュー担当者のコメントが区別されるようになります（378 ページの「Clip Notes コメントを読み込むには」を参照）。

4 再生コントロールを使用して、コメントを入力するフレームに移動し、次のいずれかの操作を行います。

- コメントを追加ボタン  をクリックして、コメントを入力します。
- 一時停止ボタンをクリックして、コメントを入力します。

レビュー担当者の名前とタイムコードがコメントの前に自動的に指定されます。ほかのレビュー担当者と同じフレームにコメントを追加することもできます。

5 次のいずれかの操作を行います。

- 名前を指定してコメントに移動するには、移動メニューでコメントを選択します。
- 前のコメントに移動するには、前のコメントへ移動ボタン  をクリックします。
- 次のコメントに移動するには、次のコメントへ移動ボタン  をクリックします。
- コメントを保存するには、コメントを保存ボタン  をクリックします。
- コメントを変更するには、コメントに移動して、ボックス内のテキストを編集します。
- コメントを削除するには、コメントに移動してコメントを削除ボタン  をクリックします。

6 コメントの追加が完了したら、「書き出し」ボタンをクリックします。

7 ファイルの名前と保存先を指定し、「保存」をクリックします。ファイルには .xfdf 拡張子が付きます。

8 電子メールクライアントソフトウェア（Microsoft Outlook など）によってコメントの編集と送信が求められたら、Clip Notes コメントが添付されている電子メールを編集して送信します。編集者が Clip Notes PDF ファイルの作成時に「コメントの返信先」オプションを指定していると、電子メールソフトウェアによってコメントの編集と送信が求められます。

## Clip Notes コメントを読み込むには

読み込んだ Clip Notes コメントはシーケンスマーカーとして表示されます。複数の Clip Notes PDF ファイルを読み込んだ場合、同じフレーム上にあるコメントは 1 つのマーカーとして表示され、各コメントはマーカーダイアログボックス内の新しい行に表示されます。

1 タイムラインパネルでシーケンスを選択し、シーケンス／Clip Notes コメントを読み込みを選択します。

2 読み込むコメントを含むファイルを選択し、「開く」をクリックします。各コメントは、対応するシーケンスのタイムラインルーラ上のシーケンスマーカーになります。コメントを表示するには、シーケンスマーカーをダブルクリックします（132 ページの「マーカーについて」を参照）。

**注意：**Clip Notes コメントファイルには、.xfdf というファイル拡張子が付いています。

# 第 17 章：DVD の作成

## DVD 作成の概要

### DVD の作成

Adobe Premiere Pro では、シーケンスを DVD に直接書き込んだり、ほかの DVD 書き込みソフトウェアで使用できるように、ファイルをエンコードしてフォルダに保存または ISO イメージ化することができます。作成できるのは、オートプレイ DVD またはメニュー付きの DVD です。DVD メニューテンプレートがいくつか用意されているので、メニューをそのまま使用したり、カスタマイズして DVD を作成することができます。Adobe Premiere Pro は、DVD ビデオ形式に準拠した DVD を作成します。データ DVD やオーディオ DVD は作成できません。

Adobe Encore DVD を使用しての DVD 作成を前提とする場合は、シーケンスを AVI あるいは MPEG2 として書き出しきます。シーケンスマーカーを含めてファイルを書き出すことができます。このシーケンスマーカーは、Adobe Encore DVD では、DVD のチャプタポイントとして認識されます。（134 ページの「シーケンスマーカーのコメント、チャプタおよびリンクを追加するには」を参照）。

**注意：**Adobe Premiere Pro の DVD マーカーは、Adobe Encore DVD では認識されません。

### DVD の種類

Adobe Premiere Pro では、メニューのないオートプレイ DVD や視聴時に再生のコントロールができるメニュー付きの DVD を作成できます。

**オートプレイ DVD** ディスクを DVD プレーヤーに挿入すると、自動的に再生が始まります。オートプレイ DVD は、比較的短いムービーやループ再生させるような用途に適しています。オートプレイ DVD にはメニューはありませんが、DVD マーカーを付けておくと、DVD プレーヤーのリモコンにある前へ戻るボタンと次へ進むボタンを使用して、ムービー内でシーン間を移動することができます。

**シーン選択サブメニューのあるメニュー付きの DVD** DVD マーカーで設定したシーンを選択できるサブメニューが使用できます。このタイプの DVD は、最初から最後まで通して見ることを想定した長いムービーに適しています。また、サブメニューを作れば、シーン別にアクセスさせることができます。メインメニューでは、ムービーの再生およびシーン選択サブメニューへ移動するかどうかを選択します。

**ムービー選択のあるメニュー付きの DVD** シーケンスを、視聴者がメインメニューからアクセスする個々のムービーに分割します。シーケンスを分割するには、DVD メインメニューとストップマーカーを使用します。DVD を作成する際、個々のムービーはメインメニューのムービー再生ボタンまたはムービーボタンに対応します。また、シーンマーカーを使用すれば、シーン選択サブメニューも設定できます。シーン選択メニューは、シーケンス全体を対象としているので、シーケンスにある個々のムービーに対して、個々のシーンメニューを設定することはできません。

### DVD 作成の手順

Adobe Premiere Pro では、1 つのシーケンスを DVD に書き込むことができますが、プロジェクト内の各シーケンスを別々の DVD に書き込むこともできます。DVD に書き込むすべてのコンテンツはシーケンスに追加します。シーケンスの準備が整ったら、次の基本的な操作を行います。

#### 1. シーンマーカー、メインメニュー マーカーおよびストップマーカーを設定します。

DVD メニューは、シーケンスに配置した DVD マーカーに基づいてダイナミック（動的）に作成されます。DVD マーカーは、シーケンスマーカーとは異なりますが、同様の方法でタイムラインパネルから作成します（380 ページの「DVD マーカーについて」を参照）。

オートプレイ DVD を作成する場合でも、視聴者が DVD プレーヤーのリモコンでシーン間を移動できるように、シーンマーカーを設定しておくことができます。

## 2. メニューテンプレートを選択します。

Adobe Premiere Pro のテンプレートとは、様々なスタイルを持つ、あらかじめデザインされたメニューテンプレートです。テンプレートのボタンは、シーケンスに配置された DVD マーカーに自動的にリンクされます。Adobe Premiere Pro は、必要に応じて 1 つのシーケンスに設定されたすべての DVD マーカーに対応できるように、追加のサブメニューを作成します。テンプレートは DVD レイアウトパネルで選択します（385 ページの「DVD メニューテンプレートを選択するには」を参照）。

オートプレイ DVD にはメニューがないので、テンプレートを選択する必要はありません。

## 3. メニューテンプレートをカスタマイズします。

タイトルの編集、グラフィックの変更または背景用ビデオの追加することができます。また「モーションメニュー ボタン」オプションを設定すると、ボタンのサムネールをビデオ化して使用することができます（386 ページの「メニュー テキストとボタンを編集するには」および 387 ページの「メニューの背景をカスタマイズするには」を参照）。

## 4. DVD をプレビューします。

各機能の動作や DVD メニューの表示を、DVD をプレビューウィンドウで確認します（389 ページの「メニュー付きの DVD をプレビューするには」を参照）。

## 5. DVD に書き込みます。

書き込み機能のある DVD ドライブをコンピュータに接続して、DVD コンテンツをディスクに書き込みます。コンピュータのハードディスクからの再生などのために、エンコードしたファイルをフォルダに保存することもできます。また DVD の ISO イメージとして保存し、そのイメージを配布したり、ほかの DVD 書き込みソフトウェアを使用して書き込んだりすることができます（390 ページの「DVD ディスクに書き込む、または DVD フォルダや ISO イメージとして保存するには」を参照）。

## DVD 用のコンテンツの準備

DVD コンテンツは、さまざまなプレーヤーで確実に再生できるように、DVD の仕様に従って圧縮されます。DVD プロジェクトのコンテンツを設定する際は、DVD への変換時にコンテンツの品質が保たれるように、フレームサイズとフレームレートに注意を払う必要があります。

最適な結果を得るために、次の仕様に従ってキャプチャまたは録音してください。

**フレームサイズ** NTSC 標準 720 x 480 または PAL 標準 720 x 576。プロジェクトで異なるフレームサイズが使用されている場合は、Adobe Premiere Pro で自動的に調整されます。

**フレームレート** 29.97 fps (NTSC) または 25 fps (PAL)。1 つのプロジェクト内のすべてのフッテージは、同じフレームレートに設定する必要があります。

**縦横比** 4:3 または 16:9 (ワイドスクリーン)。

**オーディオ bit 数** 16 bit。

**オーディオサンプルレート** 48 kHz。

## DVD マーカー

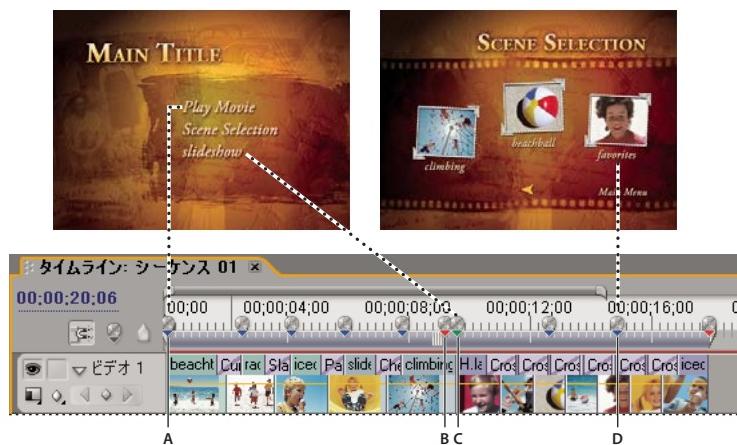
### DVD マーカーについて

シーケンスで設定する DVD マーカーの種類は、その使用方法に応じて異なります。一般的には、以下のガイドラインに従ってください。

- メインメニュー マーカー（およびストップ マーカー）は、ビデオを複数のムービーに分割する場合に使用します。メインメニュー マーカーは、メインメニューのボタンにリンクされます。

- シーンマーカー（ストップマーカーなし）は、最初から最後まで通して見ることを想定したムービーで、特定のシーンにジャンプできるようにする場合に使用します。シーンマーカーはシーンボタンにリンクされており、サブメニューに順番に表示されます（ムービーごとにグループ化されることはありません）。
- ストップマーカーは、ムービーの終端を指定する場合に使用します。DVD プレーヤーは、ストップマーカーを検出すると、メインメニューに戻ります。シーケンスでストップマーカーを設定すると、DVD プレーヤーでムービーを最初から最後まで通して再生できなくなります。したがって、ストップマーカーの設定は、ビデオを複数のムービーに分割し、シーケンスを通して再生する必要がない場合にのみ使用します。

**注意：**メインメニュー マーカーとシーンマーカーを 1 つのムービーに混在させることができます。ただし、DVD プレーヤーは、ストップマーカーを検出すると、呼び出し元ではなく、メインメニューに戻ることに注意してください。

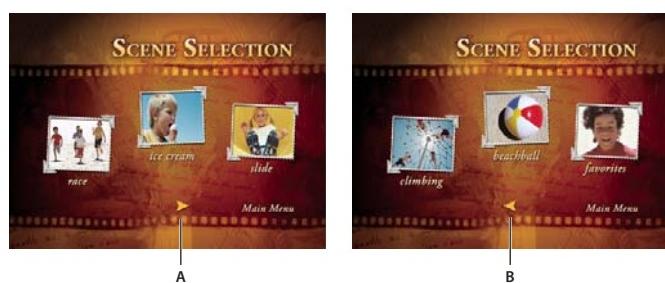


DVD マーカーとメニュー テンプレートとの関係  
A. メディア開始 B. ストップマーカー C. メインメニュー マーカー D. シーンマーカー

## メインメニュー マーカー

シーケンスを DVD メインメニューでボタンとして表示される個々のムービーに分割できます。シーケンスでは、各ムービーの開始位置を示すメインメニュー マーカーや、終了位置を示す DVD ストップマーカーを設定します。各メインメニュー マーカーに対応して、ボタンがメニューに追加されます。マーカーの名前フィールドに指定したテキストが、ボタンのテキストになります。メインメニューですべてのメインメニュー マーカー ボタンを表示しきれない場合は、メインメニューが自動的に複製され、はじめに表示されるメインメニューに「次へ」ボタンが追加されます。ムービーにメインメニュー マーカーを設定しなかった場合、メインメニューのムービー ボタンは省略されます。

**注意：**メインメニューの再生ボタンは、タイムラインルーラの開始ポイントに自動的にリンクされるので、この位置にメインメニュー マーカーを配置する必要はありません。



ムービーに含まれているメインメニュー マーカーの数がボタンの数より多い場合は、メニューが複製されます。  
A. 「次へ」ボタンは複製されたメニューにリンクされています。B. 「前へ」ボタンをクリックすると、メインメニューに戻ります。

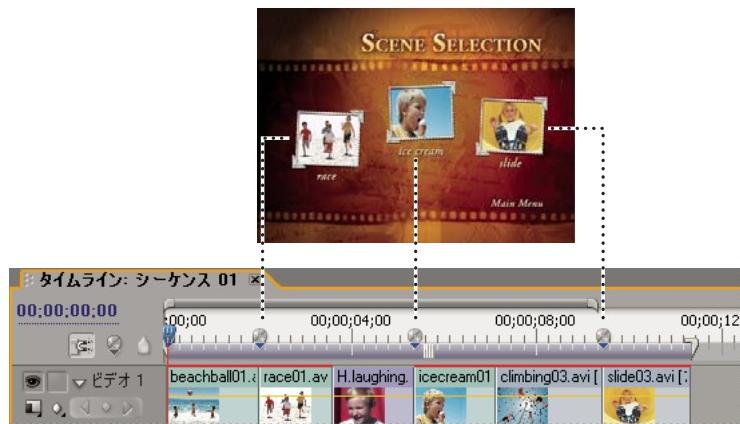
## 関連項目

380 ページの「DVD マーカーについて」

382 ページの「メインメニュー マーカーまたはシーンマーカーを設定するには」

## シーンマーカー

DVD シーンマーカーは、自動的に設定したり、必要な位置に手動で設定したりすることができます。Adobe Premiere Pro では、シーンマーカーをシーンサブメニューの作成に使用します。このサブメニューは、DVD メインメニューのシーン選択ボタンをクリックして開くことができます。シーケンスにシーンマーカーを設定しなかった場合は、シーンボタンとシーンサブメニューは省略されます。



シーンマーカーは、シーンサブメニューのボタンに直接マップされます。

## 関連項目

380 ページの「DVD マーカーについて」

382 ページの「メインメニュー マーカーまたはシーンマーカーを設定するには」

## メインメニュー マーカーまたはシーンマーカーを設定するには

マーカーを手動で設定する場合は、配置する際に名前を付けることができます。指定した名前は、メインメニューまたはシーンメニューのボタンのラベルとして表示されます。

一部のテンプレートでは、リンクされているビデオのサムネール画像が表示されます。初期設定では、このサムネールにはマーカー位置のフレームが使用されます。ただし、そのフレームが必ずしもボタン用に最適とは限りません。その場合、DVD マーカーダイアログボックスで、サムネールとして表示するフレームを変更できます。

**1** タイムラインパネルで、マーカーを設定する場所に時間インジケータを移動します。

**注意：**メインメニュー テンプレートの再生ボタンは、タイムラインの開始ポイントに自動的にリンクされます。シーンメニューにリストする必要がなければ、マーカーを配置する必要はありません。

**2** DVD マーカーを設定ボタン  をクリックします。

 マーカーをすばやく配置するには、DVD マーカーを設定ボタンからタイムラインルーラ上の目的の位置までマークターをドラッグします。または、タイムラインルーラ上で右クリックして、その時間位置に設定するマーカーの種類を選択します。

**3** マーカーの名前を入力します。名前がメニューに収まり、別のボタンと重ならないよう、簡潔な名前を付けてください（名前はテンプレートを選択した後に変更することもできます）。

**4** マーカーの種類メニューで、設定したいマーカーの種類を選択します。

**5** (オプション) 必要に応じて、サムネールのオフセットに示されるタイムコードをドラッグし、メニューのボタンのサムネールとして表示する画像を選択します。

DVD を作成する際にサムネール画像を使用するメニューを選択した場合、ここで選択した画像がメニューに表示されます（このサムネールはメニュー表示専用です。ボタンにリンクされているビデオはマーカーの位置から開始されます）。



サムネールをオフセットするタイムコードのドラッグ

- 6 (オプション) メニュー ボタンでビデオを再生するモーション ボタンを作成するには、モーション メニュー ボタンを選択します。
- 7 「OK」をクリックします。マーカーがタイムライン パネルに設定されます。メイン メニュー マーカーは緑、シーン マーカーは青で表示されます。

## ストップマーカーを設定するには

- 1 タイムライン パネルで、時間インジケータをビデオまたはシーンの最後に移動します。
- 2 DVD マーカーを設定 ボタン をクリックします。
- 3 DVD マーカーダイアログ ボックスで、マーカーの種類からストップマーカーを選択して、「OK」をクリックします。

### 関連項目

380 ページの「DVD マーカーについて」

## シーケンスにシーンマーカーを自動的に設定するには

ムービー中の各シーンが別々のクリップで、マーカーを設定したいクリップがすべてビデオ 1 トラック上（最下層のトラック）にある場合は、自動的にシーンマーカーを設定させて、適切な結果が得られます。ムービーに重なり合う複数のクリップがある場合、シーンマーカーを手動で配置するか、一定の間隔で配置するほうが効率的です。

自動配置されたシーンマーカーには名前がないので、シーンサブメニューに表示されるボタンの名前はテンプレートのままになります。ボタンをカスタマイズするには、マーカーを配置した後でタイムラインから、またテンプレートを選択した後で、テンプレートからボタンの名前を変更できます。

- 1 タイムライン パネルをクリックして、アクティブにします。
- 2 マーカー／DVD マーカーを自動生成を選択します。
- 3 DVD マーカーを自動生成 ダイアログ ボックスで、希望するマーカーの配置方法を選択し、必要に応じて値を入力します。

**すべてのシーン** ビデオ 1 トラック上の各クリップ間の編集ポイント（カット）毎にシーンマーカーが設定されます。

**間隔を指定** 指定した間隔でシーンマーカーが配置されます（このオプションは、ムービー全体が 1 分以上ある場合にだけ使用できます）。

**マーカー総数指定** 指定した個数のマーカーが、タイムライン パネル上のクリップの全範囲にわたって等間隔で配置されます。

- 4 不要な DVD マーカーがシーケンスにある場合は、「既存の DVD マーカーを消去」チェック ボックスをオンにします。
- 5 「OK」をクリックします。

DVD マーカーの配置を変更したい場合は、タイムラインルーラ上でドラッグすれば移動できます。DVD マーカーはビデオに関連付けられているわけではありません。後でビデオを編集した場合は、マーカーを移動するか生成し直して、新しい編集ポイントと一致させる必要があります。

### DVD マーカーを移動するには

- ❖ タイムラインパネルで、移動したい DVD マーカーを目的の位置までドラッグします。

### DVD マーカーの名前、種類またはサムネールを編集するには

DVD マーカーは、配置した後でも、名前、種類（シーン、メインメニューまたはストップ）およびメニューのサムネールボタンに表示されるサムネール画像を変更できます。マーカーの名前は、メインメニューまたはシーンサブメニューのボタン名になります。

**注意：**テンプレートを選択した後でも、DVD レイアウトパネルを使用して、ボタン名やサムネールを直接変更できます。

- 1 タイムラインパネルで、編集したい DVD マーカーをダブルクリックします。
- 2 DVD マーカーダイアログボックスで、次のいずれかの操作を行います。マーカーの設定とボタンオプションについて詳しくは、382 ページの「メインメニュー・マーカーまたはシーン・マーカーを設定するには」を参照してください。

### DVD マーカーを削除するには

DVD マーカーは、個別に削除したり、シーケンスから一括して削除したりできます。DVD メニューテンプレートを最初に選択した後にムービーを編集した場合は、マーカーを新しい位置へ 1 つずつドラッグするより、マーカーを一括消去したほうが簡単なこともあります。

**注意：**DVD テンプレートを選択してある場合、DVD マーカーを削除すると、それに関連付けられていたボタンもメインメニューまたはシーンサブメニューから削除されます。

- 1 タイムラインパネルで、削除したい DVD マーカーの上に時間インジケータを移動します。正確な位置に移動させるために、必要に応じて、タイムラインルーラをズームインします。
- 2 マーカー／DVD マーカーを消去／時間インジケータ位置の DVD マーカーを選択します。
- 3 タイムラインパネルでマーカーをダブルクリックして、マーカーを削除することもできます。次に、DVD マーカーダイアログボックスで「削除」ボタンをクリックします。
- 4 すべての DVD マーカーのシーケンスを消去するには、タイムラインパネルをアクティブにした状態で、マーカー／DVD マーカーを消去／すべての DVD マーカーを選択します。

## メニュー付きの DVD とオートプレイ DVD のデザイン

### メニュー付きの DVD について

あらかじめデザインされた Adobe Premiere Pro に付属のメニュー・テンプレートを使用して、メニュー付きの DVD を作成します。各テンプレートは、メインメニューとシーン選択サブメニューで構成されています。テンプレートでは、タイムラインパネルに配置した DVD マーカーが各ボタンへ自動的にリンクされます。

テンプレートのメインメニューには、少なくとも 2 つのボタンがあります。1 つはムービーを再生するためのボタン、もう 1 つはシーン選択サブメニューを表示するためのボタンです。一部のテンプレートのメインメニューには、タイムラインパネルでマーカーが設定されている別のムービーにジャンプするためのボタンがあります。シーン選択サブメニューには、名前を示すラベルとシーンのサムネール画像のボタンがあるのが一般的です（メニューのサムネールに表示されるのは、ビデオから選択された静止画です）。

A メインメニュー（左）とシーン選択用サブメニュー（右）  
B

メニューテンプレートは、フォント、色、背景およびレイアウトなどを自由に変更して、プロジェクト用にカスタマイズできます。ただし、テンプレートの変更が適用されるのは現在のシーケンスに限られ、テンプレートの変更を Adobe Premiere Pro に保存して再利用することはできません。

### DVD メニューテンプレートを選択するには

DVD マーカーを設定したら、DVD メニューテンプレートを選択します。テンプレートを選択する際、メニューボタンの数がムービーに設定した DVD マーカーの数よりも少なくて、問題ありません。Adobe Premiere Pro では、必要に応じて追加のメニューが作成されます。テンプレートを選択すると、メニューに表示されるボタンテキストが DVD マーカーに指定した名前に変わります。マーカーを自動で設定した場合、またはマーカーに名前を指定していない場合でも、テンプレートを選択した後に名前を付けることができます。また、メニューのタイトルを変更することもできます。マーカーに名前を付けないと、ボタンの名前はテンプレートのものが使用されます。

一般的には、DVD マーカーを追加してから DVD テンプレートを選択しますが、この順序に必ずしも従う必要はありません。DVD マーカーは、テンプレートを選択した後でも追加、移動または削除を行うことができます。Adobe Premiere Pro では、DVD メニューはダイナミックに調整され、必要に応じてボタンが追加または削除されます。

**注意：**シーケンスに DVD マーカーがない場合に DVD メニューテンプレートを初めて選択すると、DVD シーンマークを自動で追加するかどうかを確認するメッセージが表示されます。

**1** ウィンドウ／DVD レイアウトを選択して、DVD レイアウトパネルのタブのリストから、DVD に書き込むシーケンスの名前を選択します。

**2** DVD レイアウトパネルで、「テンプレートを変更」ボタンをクリックします。

**3** 「DVD テンプレートを使用（メニューあり）」オプションを選択します。

**4** テーマメニューから、気に入ったメニューデザインのテーマを選択します。

**5** テンプレート表示をスクロールし、プロジェクトに適切なテンプレートを見つけます。

**6** テンプレートを選択して、「OK」をクリックします。シーケンス上の DVD マーカーがボタンにリンクされ、DVD マーカー名がボタンテキストに挿入されます。

**7** シーケンスに DVD マーカーがない場合、シーンマークを自動的に設定するかどうかを確認するダイアログボックスが表示されます（383 ページの「シーケンスにシーンマークを自動的に設定するには」を参照）。

**8** DVD レイアウトパネルの下部に表示されるメニュー画面のサムネールをクリックして、拡大表示します。必要に応じて、スクロールバーを使用して表示したいメニューまでスクロールするか、ウィンドウのサイズを変更してサムネールを並べて表示します。

DVD レイアウトパネルでテンプレートを選択したら、メニューのカスタマイズ、DVD のプレビューまたは DVD への書き込みを行なうことができます。

### 関連項目

387 ページの「メニューの背景をカスタマイズするには」

386 ページの「メニューtekストとボタンを編集するには」

## DVD メニューテンプレートを変更するには

現在の DVD メニューを別のデザインに変更したい場合、簡単に別のテンプレートに変更できます。メニュータイトルに対して行った変更はすべて失われますが、DVD マーカーにリンクされたボタン名に対する変更は保持されます。

- 1 DVD レイアウトパネルで、「テンプレートを変更」ボタンをクリックします。
- 2 テーマメニューからテーマを選択します。
- 3 気に入ったテンプレートを選択して、「OK」をクリックします。

## 重なっているボタンを表示するには

ボタンテキストが非常に長い場合など、DVD メニューのボタンが重なっていないかどうかを確認することができます。

❖ DVD レイアウトパネルメニューから、「重なっているメニュー ボタンを表示」オプションを選択します。重なっているボタンは、赤い枠で囲まれます。

## メニューテキストとボタンを編集するには

DVD テンプレートを選択すると、メニューテキストを変更したり、メインメニュー やシーンボタンの表示を変更したりすることができます。任意のボタンを削除することもできます。ボタンは DVD マーカーに直接リンクされているので、ボタンを削除すると、そのボタンに対応しているマーカーも削除されます。

- 1 DVD レイアウトパネルの下部で、変更したいメニュー画面のサムネールをクリックします。
- 2 DVD レイアウトパネルで、変更するテキストまたはボタンをダブルクリックします。
- 3 マーカーにリンクされていないテキストまたはボタンを編集するには、メニュータイトルまたはボタンをダブルクリックして、テキストを変更ダイアログボックスでテキストを編集します。
- 4 DVD マーカーにリンクされたボタンを編集するには、DVD マーカーダイアログボックスで次のいずれかの操作を行い、「OK」をクリックします。
  - マーカー（メニューのボタン）の名前を変更するには、新しい名前を入力して、「OK」をクリックします。テキストを複数行入力するには、改行位置で Enter キーを押します。名前がメニューに收まり、別のボタンと重ならないよう、簡潔な名前を付けてください
  - メニューのボタンのサムネールとして表示する画像を選択するには、サムネールのオフセットに示されるタイムコードをドラッグし、「OK」をクリックします（このサムネールはメニュー表示専用です。ボタンにリンクされているビデオはマーカーの位置から開始されます）。
  - ボタンを削除するには、「削除」をクリックします。タイムラインパネルから該当するマーカーが削除され、DVD メニューからもそのボタンが削除されます。または、タイムラインパネルで該当するボタンのマーカーを選択して、Delete キーを押すことでもボタンを削除することができます。

## 関連項目

387 ページの「テキスト設定を指定するには」

## メニュー項目を移動またはサイズ変更するには

1 DVD レイアウトパネルの下部で、変更したいメニュー画面のサムネールをクリックします。選択したメニューが、パネルに表示されます。

- 2 次のいずれかの操作を行います。
  - メニュー項目のサイズを変更するには、DVD レイアウトパネルでメニュー項目を選択します。メニュー項目の周りに 8 つの選択ポイントがある境界線が表示されます。この境界線の選択ポイントをドラッグして、メニュー項目のサイズを変更します。
  - メニュー項目を移動するには、項目を選択してドラッグします。

## テキスト設定を指定するには

フォント、サイズ、スタイル、色など、メニュータイトルとボタンのテキストプロパティを変更できます。

1 DVD レイアウトパネルの下部で、変更したいメニュー画面のサムネールをクリックします。選択したメニューが、パネルに表示されます。

2 メニュータイトルまたはボタンテキストをクリックして選択します。

3 エフェクトコントロールパネルで、次のいずれかの操作を行います。

- フォントを変更するには、テキストのフォントを変更メニューからフォントを選択します（テキストプロパティが表示されない場合は、「テキスト」のとなりにある三角形を選択して、テキストプロパティオプションを表示します）。
- テキストスタイルを設定するには、フォントスタイルを変更メニューからオプションを選択するか、太字、斜体または下線のアイコンをクリックします。複数を選択できます。
- テキストサイズを変更するには、テキストのサイズを変更メニューからオプションを選択します。
- テキストの色を変更するには、テキストの色を変更ボタンをクリックして、カラーピッカーで色を選択します。

4 全メニューにある同様のテキスト項目に対してテキストの設定を適用するには、「すべてのシーンボタンに適用」、「すべてのテキスト項目に適用」または「すべてのマーカーボタンに適用」ボタンをクリックします。表示されるボタンは、選択しているテキスト項目の種類によって異なります。

## ボタンをアニメートするには

サムネールを表示するボタンがテンプレートに含まれている場合、メインメニュー やシーンボタンにビデオを割り当てられます。

1 DVD レイアウトパネルの下部で、変更したいメニュー画面のサムネールをクリックします。選択したメニューが、パネルに表示されます。

2 DVD レイアウトパネルでボタンを選択します。

3 エフェクトコントロールパネルで、「モーションメニュー ボタン」を選択します。

4 メニューが表示され際に、クリップの再生を開始したい位置にインポイントを設定します。再生／停止ボタンを使用して、サムネールでクリップを確認したり、「インポイント」タイムコードフィールドを編集します。

5 再生するクリップのデュレーションの設定は、メニューの背景をクリックして、モーションメニュー ボタンの下に表示されるデュレーションタイムコードフィールドで指定します。

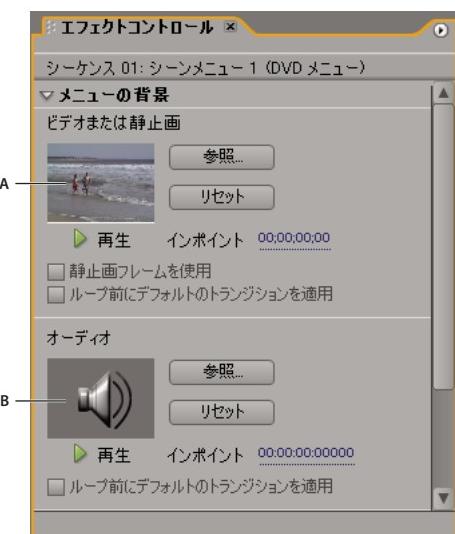
**注意：**このモーションメニュー ボタンで設定したデュレーションは、DVD のすべてのモーションメニュー ボタンに適用されます。最大デュレーションは 30 秒です。

## メニューの背景をカスタマイズするには

メニューの背景は、ビデオクリップ、オーディオ付きのビデオクリップ、オーディオクリップまたは静止画を使ってカスタマイズできます。

1 DVD レイアウトパネルの下部で、変更したいメニュー画面のサムネールをクリックします。選択したメニューが、パネルに表示されます。

2 クリップ（ビデオやオーディオ）または静止画をプロジェクトパネルから、エフェクトコントロールパネルのドロップゾーン（このメディアをドラッグと表示されている場所）にドラッグします。または、その右にある「参照」ボタンをクリックしてハードディスクにあるクリップを指定したり、タイムラインパネルでクリップを選択したりできます。クリップにビデオとオーディオの両方が含まれている場合、どちらかのドロップゾーンにドラッグしても、自動的に両方指定されます。



メニューの背景のオプション  
**A.** ビデオドロップゾーン **B.** オーディオドロップゾーン

**注意：**ビデオとオーディオの両方が設定されているときに、どちらかのクリップを置き換えると、もう一方のクリップは設定されたままの状態で残ります。

### 3 エフェクトコントロールパネルで設定を指定します。

**リセット** 背景をテンプレートの背景に戻します。

**再生** サムネールでメディアを再生します。アイコンが再生ボタン ▶ から一時停止ボタン ■ に変わります。再生を停止して背景のインポイント（開始位置）を設定するには、停止ボタンをクリックします。

**インポイント** ビデオクリップまたはオーディオクリップのインポイントを設定します。タイムコードはドラッグして変更することができます。

**静止画フレームを使用** ビデオクリップ内の現在のフレームを背景の静止画として使用します。フレームを設定するには、タイムコードをドラッグします。

**ループ前にデフォルトのトランジションを適用** ビデオがループする瞬間に、初期設定として設定されているトランジションを適用します（157ページの「初期設定のトランジション」を参照）。

**デュレーション** 背景ビデオまたはオーディオに対して、インポイント以降の再生時間を設定します。最大デュレーションは 30 秒です。

**すべてのメニューに適用** すべての DVD メニューの背景に適用します。

**デュレーション（モーションメニューボタン）** DVD 全体を対象として、モーションメニューボタンで再生するビデオのデュレーションを設定します。このオプションが表示されるのは、メニュー ボタンでもビデオを再生できる場合に限られます（387ページの「ボタンをアニメートするには」を参照）。

## オートプレイ DVD を作成するには

オートプレイ DVD にはメニューがありません。ディスクを DVD プレーヤーに挿入すると自動的にビデオとして再生されます。メニューはありませんが、DVD マーカーを設定しておくと、DVD プレーヤーのリモコンの前へ戻るボタンや次へ進むボタンを使用して、ムービー中の特定のシーンへジャンプできるようになります。オートプレイ DVD はメインメニュー マーカーとシーンマーカーを区別しないので、前へ戻るボタンや次へ進むボタンはどちらでも使用できます。オートプレイ DVD では、ストップマーカーは無視されます。

**1** ウィンドウ / DVD レイアウトを選択して、DVD レイアウトパネルのタブのリストから、DVD に書き込むシーンの名前を選択します。

**2** DVD レイアウトパネルで、「テンプレートを変更」ボタンをクリックします。

**3** 「オートプレイ DVD (メニューなし)」オプションを選択して、「OK」をクリックします。

**4** DVD レイアウトパネルで「DVD をプレビュー」ボタンをクリックして、DVD をプレビューしてマーカーをテストします。DVD プレーヤーのリモコンをシミュレートするには、再生ボタン、前のシーンボタンおよび次のシーンボタンを使用します（389 ページの「メニュー付きの DVD をプレビューするには」を参照）。

**5** 「DVD へ書き込み」ボタンをクリックします（390 ページの「DVD ディスクに書き込む、または DVD フォルダや ISO イメージとして保存するには」を参照）。

 オートプレイ DVD とメニュー付きの DVD を切り替えるには、DVD レイアウトパネルで「テンプレートを変更」ボタンをクリックして、適切なオプションを選択します。

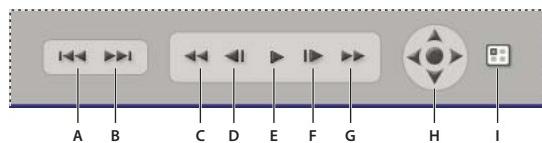
## 関連項目

382 ページの「メインメニュー マーカーまたはシーン マーカーを設定するには」

# DVD のプレビューと書き込み

## メニュー付きの DVD をプレビューするには

実際に DVD に書き込む前に、プレビューして動作を確認します。DVD をプレビューウィンドウには、DVD プレーヤーのリモコンと同様のコントロールが用意されています。このコントロールを使用して、メニューの各ボタンをテストし、ビデオへのリンクなどを確認できます。



DVD をプレビューウィンドウの再生コントロール

A. 前のシーン B. 次のシーン C. 卷き戻し D. 前のフレーム E. 再生／一時停止 F. 次のフレーム G. 早送り H. ボタン移動矢印と決定ボタン I. メインメニューに戻る

**1** DVD レイアウトパネルで、「DVD をプレビュー」ボタンをクリックします。DVD をプレビューダイアログボックスに DVD のメインメニューが表示されます。

**注意：**ボタンが重なっていることが警告されたら、386 ページの「重なっているボタンを表示するには」を参照してください。

**2** プレビューの移動用コントロールを使用して、各ボタンを選択したり、各シーンやビデオを表示したりします。

## サポートされている DVD メディア

Adobe Premiere Pro では、次の単層 4.7 GB ディスクをサポートしています。

- DVD+R
- DVD+RW
- DVD-R
- DVD-RW

**注意：**DVD レコーダードライブが二層に対応している場合も、単層の DVD+R または DVD+RW ディスクを使用してください。

お使いの書き込み用 DVD ドライブと再生用 DVD プレーヤーがともにサポートしているメディアを選択してください。残念ながら、DVD レコーダや DVD プレーヤーがあらゆる種類の DVD をサポートしているわけではありません。例えば、TV 用 DVD プレイヤーのうちでも DVD+R ディスクは認識できないという機種も存在します。DVD-R は多くのプレーヤーで使用できます。

使用する DVD ドライブが Adobe Premiere Pro でサポートされていない場合でも、プロジェクトをフォルダや ISO イメージとして書き込み、ドライブに付属の DVD 書き込み用のソフトウェアを使用して、DVD を作成することもできます（390 ページの「DVD ディスクに書き込む、または DVD フォルダや ISO イメージとして保存するには」を参照）。

## 地域に合わせた DVD の作成

作成した DVD の視聴者が海外に居住している場合、DVD を別のテレビ方式で書き込む必要がある場合があります。ほぼ世界中で、デジタルビデオ機器（カメラから TV モニタまで）は、NTSC または PAL という規格に準拠しています。採用されている方式は、地域によって異なり、ほとんどの DVD プレーヤーは、その地域のテレビ方式と同じ方式で作成された DVD しか再生できません。テレビ方式は、日本および北米地域では NTSC 方式、ヨーロッパと中近東の大多数の地域では PAL 方式が採用されています。

Adobe Premiere Pro では、NTSC 方式でも PAL 方式でも DVD を作成できます。最高画質が得られるのは、プロジェクトの設定、ビデオおよび書き込む DVD がすべて同じテレビ方式に準拠している場合ですが、DVD に書き込む際に簡単に変換することもできます。これにより、現在の居住している地域だけでなく、別の地域でも再生可能な DVD を作成できます。

## DVD ディスクに書き込む、または DVD フォルダや ISO イメージとして保存するには

作成した DVD をプレビューして思い通りの動作が確認できたら、プロジェクトを DVD ディスクに書き込みます。使用する DVD ドライブと再生機として想定している DVD プレイヤーが、両方とも使用する DVD ディスクをサポートしていることを確認してください。また、エンコードした DVD ファイルとその他必要なテンポラリファイルを作成できるだけの空き容量がハードディスクにあることも確認してください。

DVD ビデオ形式では、MPEG2 圧縮が必要です。DVD のオーディオとビデオの圧縮は、プロジェクトの複雑さ、長さ、使用するコンピュータによっては何時間もかかります。複数枚の DVD に書き込む場合は、続けて書き込むとエンコード処理が 1 度で済むため、DVD 作成にかかる時間を節約できます。

**注意：** 使用する DVD ドライブがサポートされていない場合でも、プロジェクトをフォルダや ISO イメージとして書き込むことができます。これにより、DVD ドライブに付属の DVD 書き込み用のソフトウェアを使用して、DVD ディスクを作成することもできます。

**1** DVD レイアウトパネルで、「DVD へ書き込み」ボタンをクリックします。

 このほかにも、タイムラインパネルをクリックしてアクティブにし、ファイル／書き出し／DVD へ書き出しを選択して、DVD へ書き込みダイアログボックスを使用することもできます。

**2** DVD へ書き込みダイアログボックスで、次のオプションを設定します。

**書き込み先：ディスク** メニューとシークエンスをブランクの DVD ディスクに書き込みます。

**書き込み先：フォルダ** ファイルをエンコードして、指定したフォルダに保存します。DVD プレイヤーソフトウェアを使用すると、コンピュータのハードディスクから、DVD コンテンツを再生できます。

**書き込み先：ISO イメージ** ISO イメージにエンコードして、ファイルを指定した場所に保存します。

**ディスク名、フォルダ名、ファイル名** DVD ディスクの名前、エンコードファイルを保存するフォルダの名前または ISO ファイルの名前を指定します（初期設定のディスク名は YYYYMMDD\_hhmmss 形式の日付スタンプで、YYYY は年、MM は月、DD は日、hh は時、mm は分、ss は秒を示します）。

**レコーダの場所** 複数のドライブを使用できる場合、使用する DVD ドライブを指定します。使用可能なドライブのリストを更新するには、「再スキャン」ボタンをクリックします。互換性のある何も書き込まれていない DVD ディスクがドライブに挿入されていることを確認します。ディスクを挿入したら、「再スキャン」ボタンをクリックし、接続されているすべての DVD レコーダをスキャンして、有効なメディアかどうかを確認します。

**注意：** Adobe Premiere Pro の起動時にコンピュータに接続されていて電源が入っていた状態の DVD ドライブのみが検出されます。起動後、DVD 書き込みドライブを接続して電源を入れても、これらのドライブは、再起動するまで認識されません。

**フォルダの場所、ファイルの場所** フォルダまたは ISO ファイルに書き込む場合は、フォルダの場所やファイルの場所を指定します。新しく場所を指定するには、「参照」をクリックして指定します。

**ステータス** DVD ドライブのステータスとディスクにシーケンスを書き込む十分な容量があるかどうかが表示されます。場合によっては、画質の設定を落とす必要があります。

**コピー数** 書き込む DVD の枚数を指定します。指定した枚数の書き込みが終了するまで、各ディスクの書き込みが終了するたび、次のディスクの挿入を指示するメッセージが表示されます。

**書き出し範囲** シーケンス全体を書き込むか、ワークエリアバーで設定した一部分を書き込むか、シーケンス内の書き込む部分を指定します。このオプションは、オートプレイ DVD でのみ使用できます。

**ループ再生** 最初から最後までビデオを再生し、終了したら最初からビデオを再生します。このオプションは、オートプレイ DVD でのみ使用できます。

**3** DVD の書き込みダイアログボックスの「設定」ボタンを押すと表示される、書き出し設定ダイアログボックスで、(書き出し設定にある) プリセットメニューからオプションを選択します。これらのオプションでは、テレビ方式 (NTSC または PAL) や DVD の画質を設定します。「OK」をクリックします。

**注意:** 初期設定の書き出しオプションは、プロジェクトの設定に基づいて選択されます。

**4** DVD へ書き込みダイアログボックスで「書き込み」ボタンをクリックすると、プロジェクトが DVD 形式に変換され、DVD に書き込まれます。あるいは、フォルダや ISO ファイルに保存されます。「ディスクへ書き込み」オプションを選択しても、DVD レコーダを接続していない場合、「書き込み」ボタンは使用できません。

**注意:** DVD 出力用のオーディオおよびビデオの圧縮には数時間かかります。

## 関連項目

367 ページの「Adobe Media Encoder のビデオオプション」

369 ページの「Adobe Media Encoder のオーディオオプション」

# 第18章：キーボードショートカット

## キーボードショートカットの検索とカスタマイズ

### キーボードショートカットについて

Adobe Premiere Pro では、キーボードショートカットが、あらかじめ設定されています。多くのコマンドおよびボタンには、対応するキーボード操作が用意されています。このため、最小限のマウス操作でビデオプログラムを編集することができます。また、「キーボードショートカット」コマンドを使用して、キーボードショートカットを作成したり、編集したりできます。キーボードショートカットダイアログボックスでは、初期設定のショートカットは、Adobe Premiere Pro 初期設定として表示されます。

ツール、ボタンまたはメニュー命令のキーボードショートカットを確認するには、次のいずれかの操作を行います。

- ツールまたはボタンのキーボードショートカットを確認する場合は、ツールヒントが表示されるまで、ツールまたはボタンの上にマウスカーソルを合わせます。キーボードショートカットが使用可能な場合は、ツールの説明の後にキーボードショートカットが表示されます。
- メニュー命令のキーボードショートカットを確認する場合は、コマンドの右側に表示されるキーボードショートカットを参照します。
- ツールヒントまたはメニューにキーボードショートカットが表示されていない場合は、この章にあるショートカットの表を参照するか、編集／キーボードショートカットを選択します。キーボードショートカットダイアログボックスは、キーボードショートカットがユーザによって変更（カスタマイズ）されているかどうか確認する場合にも便利です。

**注意：**Adobe Premiere Pro では、キーボードショートカットはお使いのIMEが直接入力モード（英語入力モード）のときのみ機能します。

### キーボードショートカットをカスタマイズするには

初期設定のキーボードショートカットを使用するだけではなく、ほとんどすべてのメニュー命令、ボタンおよびツールにカスタムショートカットを割り当てることができます。ショートカットをカスタマイズすることで、現在ショートカットがないコマンドにショートカットを割り当てたり、ほとんど使用しないコマンドからよく使用するコマンドにショートカットを割り当て直したり、使用するほかのソフトウェアに合わせて設定したりできます。ほかのセットが使用可能な場合は、キーボードショートカットダイアログボックスのセットポップアップメニューからそのセットを選択することができます。さまざまなショートカットのセットを保存しておいて、初期設定に戻すこともできます。

1 編集／キーボードショートカットを選択します。

2 (オプション) キーボードショートカットダイアログボックスのセットポップアップメニューから、使用するキーボードショートカットセットを選択します。

**Adobe Premiere Pro 初期設定** Adobe Premiere Pro で使用するキーボードショートカットを読み込みます。これは初期設定です。

**Avid Xpress DV 3.5** Avid Xpress DV 3.5 と同じキーボードショートカットを読み込みます。Avid から Adobe Premiere Pro に移行するユーザに便利なセットです。

**Final Cut Pro 4.0** Final Cut Pro 4.0 と同じキーボードショートカットを読み込みます。Final Cut Pro から Adobe Premiere Pro に移行するユーザに便利なセットです。

3 キーボードショートカットダイアログボックスで、ポップアップメニューからオプションを選択します。

**アプリケーション** メニューバーのコマンドが、カテゴリ別に表示されます。

**ウィンドウ** パネルやポップアップメニューに関連付けられているコマンドが表示されます。

**ツール** ツールアイコンのリストが表示されます。

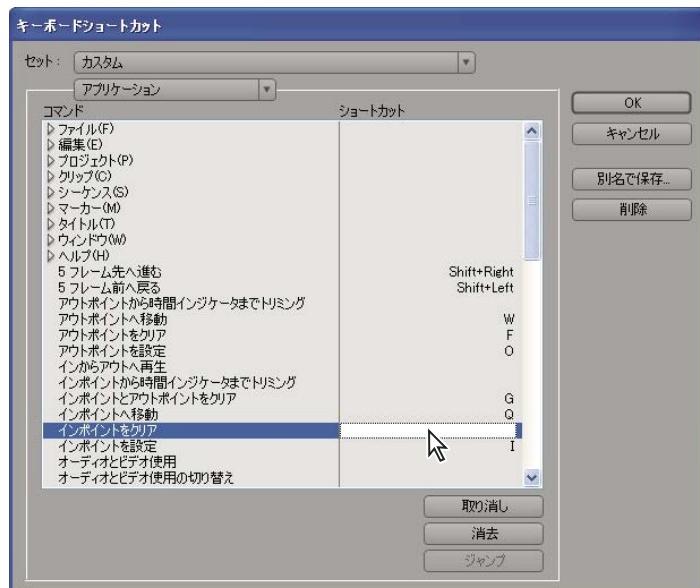
**4** 「コマンド」列に、ショートカットを作成または変更するコマンドを表示します。必要に応じて、カテゴリ名のとなりの右向きの三角形をクリックして、そのカテゴリに含まれるコマンドを表示します。

**5** 項目のショートカットフィールドをクリックして選択します。

**6** その項目に割り当てるショートカットキーを入力します。入力したショートカットキーが既に使用されている場合は、既存のショートカットキーを置き換えるか、キャンセルするか選択を求められます。

**7** ショートカットキーを消去して異なるショートカットキーを入力するには、「取り消し」ボタンをクリックします。変更する前に入力されていたショートカットキーに戻すには、「やり直し」ボタンをクリックします。

**8** 作成するカスタムショートカットの数に応じて、上記の手順を繰り返します。完了したら、「別名で保存」ボタンをクリックし、キーセットの名前を入力して、「保存」ボタンをクリックします。



ショートカットの選択

**注意：**オペレーティングシステムによって予約され、Adobe Premiere Pro 用に割り当たることができないコマンドもあります。また、テンキーの + (プラス) キーと - (マイナス) キーは、相対的なタイムコード値を入力するために必要であるため、割り当てることができません。ただし、キーボードの + キーと - キーは割り当てることができます。

### ショートカットを削除するには

**1** 編集／キーボードショートカットを選択します。

**2** 次のいずれかの操作を行います。

- ショートカットを削除するには、削除するショートカットを選択して、「消去」ボタンをクリックします。
- ショートカットのセットを削除するには、セットポップアップメニューからキーセットを選択して、「削除」ボタンをクリックします。削除を確認する警告ダイアログボックスが表示されたら、「削除」ボタンをクリックして削除を実行します。

### ほかのショートカットのセットに切り替えるには

**1** 編集／キーボードショートカットを選択します。

**2** セットポップアップメニューから使用するショートカットセットを選択します。

## 初期設定のキーボードショートカット

### ツール選択用のキー

結果	ショートカットキー
選択ツール	V
トラック選択ツール	M
リップルツール	B
ローリングツール	N
レート調整ツール	X
レーザーツール	C
スリップツール	Y
スライドツール	U
ペンツール	P
手のひらツール	H
ズームツール	Z

### パネル表示用のキー

結果	ショートカットキー
ユーザワークスペース 0	Shift+F5
ユーザワークスペース 1	Shift+F6
ユーザワークスペース 2	Shift+F7
ユーザワークスペース 3	Shift+F8

### キャプチャパネルのキー

ほとんどのキーボードショートカットは、メニュー命令とツールヒントで確認できます。それ以外のショートカットを次の表に示します。

結果	ショートカットキー
編集可能フィールド間の移動	Tab
キャプチャの取り消し	Esc
取り出し	E
早送り	F
インポイントへ移動	Q
アウトポイントへ移動	W
録画	G
巻き戻し	R
前のフレーム	左矢印
次のフレーム	右矢印
停止	S

## DVD レイアウトのキー

ほとんどのキーボードショートカットは、メニュー命令とツールヒントで確認できます。それ以外のショートカットを次の表に示します。

結果	ショートカットキー
縮小	-
拡大	;
下に移動	下矢印
左に移動	左矢印
右に移動	右矢印
上に移動	上矢印

## マルチカメラモニタのキー

ほとんどのキーボードショートカットは、メニュー命令とツールヒントで確認できます。それ以外のショートカットを次の表に示します。

結果	ショートカットキー
次の編集ポイントへ移動	Page Down
前の編集ポイントへ移動	Page Up
再生／停止	スペースバー
記録開始と停止	0
カメラ 1 を選択	1
カメラ 2 を選択	2
カメラ 3 を選択	3
カメラ 4 を選択	4
前のフレーム	左矢印
次のフレーム	右矢印

## プロジェクトパネルのキー

ほとんどのキーボードショートカットは、メニュー命令とツールヒントで確認できます。それ以外のショートカットを次の表に示します。

結果	ショートカットキー
選択項目をオプションつきで削除	Ctrl+Delete
下の項目を選択範囲に追加	Shift+ 下矢印
左の項目を選択範囲に追加	Shift+ 左矢印
右の項目を選択範囲に追加	Shift+ 右矢印
上の項目を選択範囲に追加	Shift+ 上矢印
下の項目を選択	下矢印
最後の項目を選択	End
先頭の項目を選択	Home
左の項目を選択	左矢印
一番下の項目を選択	Page Down

結果	ショートカットキー
一番上の項目を選択	Page Up
右の項目を選択	右矢印
上の項目を選択	上矢印
次のサムネールサイズ	Shift+]
前のサムネールサイズ	Shift+[
表示切り替え	Shift+¥

## タイムラインのキー

ほとんどのキーボードショートカットは、メニュー、コマンドとツールヒントで確認できます。それ以外のショートカットを次の表に示します。

結果	ショートカットキー
ワークエリアバーをクリップの最大幅に設定	ワークエリアバーをダブルクリック
ワークエリアバーのインポイントを設定	Alt+[
ワークエリアバーのアウトポイントを設定	Alt+]
インポイントとアウトポイントをクリア	G
インポイントをクリア	D
選択項目を削除	Backspace
アウトポイントをクリア	F
オーディオ／ビデオのインポイントまたはアウトポイントを個別に編集	インポイントまたはアウトポイントを Alt キーを押しながら ドラッグ
インポイントへ移動	Q
アウトポイントへ移動	W
次の編集ポイントへ移動	Page Down
前の編集ポイントへ移動	Page Up
シーケンスまたはクリップ終了位置へ移動	End
シーケンスまたはクリップ開始位置へ移動	Home
フレームを一致させる	T
選択したクリップを指定したフレーム数だけ前方へ移動	+記号とフレーム数を入力して、Enter キーを押す
選択したクリップを指定したフレーム数だけ後方へ移動	-記号とフレーム数を入力して、Enter キーを押す
選択したクリップを左に 5 フレーム移動	Alt+Shift+ コンマ
選択したクリップを左に 1 フレーム移動	Alt+ コンマ
選択したクリップを右に 5 フレーム移動	Alt+Shift+ ピリオド
選択したクリップを右に 1 フレーム移動	Alt+ ピリオド
時間インジケータからアウトポイントまで再生	Alt+ スペースバー
プリロールとポストロールを含めてインからアウトまで再生	Ctrl+Alt+ スペースバー
再生／停止	スペースバー
一度に 1 フレームずつ再生	K キーを押しながら L キーを押す

結果	ショートカットキー
一度に1フレームずつ逆再生	Kキーを押しながらJキーを押す
スロー再生 (8fps)	K+Lキーを押し続ける
スロー逆再生 (8fps)	K+Jキーを押し続ける
ネスト化したシーケンスを表示	Shift+T
リップル削除	Alt+Backspace
インポイントを設定	I
次に使用可能な番号付きタイムラインマーカーを設定	Shift+* (テンキーを使用)
アウトポイントを設定	O
番号なしマーカーを設定	* (テンキーを使用)
タイムラインを左にスクロール	下矢印
タイムラインを右にスクロール	上矢印
左ヘシャトル	J
右ヘシャトル	L
左ヘシャトル (スロー)	Shift+J
右ヘシャトル (スロー)	Shift+L
シャトル停止	K
選択したクリップを左に5フレームスライド	Alt+Shift+ 左矢印
選択したクリップを左に1フレームスライド	Alt+ 左矢印
選択したクリップを右に5フレームスライド	Alt+Shift+ 右矢印
選択したクリップを右に1フレームスライド	Alt+ 右矢印
オーディオ／ビデオを個別にスリップ	Altキーを押しながら、クリップのオーディオ部分またはビデオ部分を選択ツールでドラッグ
選択したクリップを左に5フレームスリップ	Ctrl+Alt+Shift+ 左矢印
選択したクリップを左に1フレームスリップ	Ctrl+Alt+ 左矢印
選択したクリップを右に5フレームスリップ	Ctrl+Alt+Shift+ 右矢印
選択したクリップを右に1フレームスリップ	Ctrl+Alt+ 右矢印
前のフレーム	左矢印
5フレーム／ユニット前へ戻る	Shift+ 左矢印
次のフレーム	右矢印
5フレーム／ユニット先へ進む	Shift+ 右矢印
ターゲットオーディオトラック選択 次	Ctrl+Shift+; (セミコロン)
ターゲットオーディオトラック選択 前	Ctrl+Shift++ (マイナス)
ターゲットビデオトラック選択 次	Ctrl+; (セミコロン)
ターゲットビデオトラック選択 前	Ctrl++ (マイナス)
トリミングウィンドウを開く	Ctrl+T
シーケンスに合わせてズーム	¥

## タイトルのキー

結果	ショートカットキー
円弧ツール	A
カーニングを 5 ユニット単位で減少	Alt+Shift+ 左矢印
カーニングを 1 ユニット単位で減少	Alt+ 左矢印
行間を 5 ユニット単位で減少	Alt+Shift+ 下矢印
行間を 1 ユニット単位で減少	Alt+ 下矢印
テキストサイズを 5 ポイント単位で減少	Ctrl+Alt+Shift+ 左矢印
テキストサイズを 1 ポイント単位で減少	Ctrl+Alt+ 左矢印
楕円ツール	E
カーニングを 5 ユニット単位で増加	Alt+Shift+ 右矢印
カーニングを 1 ユニット単位で増加	Alt+ 右矢印
行間を 5 ユニット単位で増加	Alt+Shift+ 上矢印
行間を 1 ユニット単位で増加	Alt+ 上矢印
テキストサイズを 5 ポイント単位で増加	Ctrl+Alt+Shift+ 右矢印
テキストサイズを 1 ポイント単位で増加	Ctrl+Alt+ 右矢印
著作権記号の挿入	Ctrl+Alt+Shift+C
登録商標の挿入	Ctrl+Alt+Shift+R
ラインツール	L
選択したオブジェクトを下に 5 ピクセル単位で移動	Shift+ 下矢印
選択したオブジェクトを下に 1 ピクセル単位で移動	下矢印
選択したオブジェクトを左に 5 ピクセル単位で移動	Shift+ 左矢印
選択したオブジェクトを左に 1 ピクセル単位で移動	左矢印
選択したオブジェクトを右に 5 ピクセル単位で移動	Shift+ 右矢印
選択したオブジェクトを右に 1 ピクセル単位で移動	右矢印
選択したオブジェクトを上に 5 ピクセル単位で移動	Shift+ 上矢印
選択したオブジェクトを上に 1 ピクセル単位で移動	上矢印
ペンツール	P
オブジェクトを下のタイトルセーフマージンに配置	Ctrl+Shift+D
オブジェクトを左のタイトルセーフマージンに配置	Ctrl+Shift+F
オブジェクトを上のタイトルセーフマージンに配置	Ctrl+Shift+O
長方形ツール	R
回転ツール	O
選択ツール	V
横書き文字ツール	T
縦書き文字ツール	C
三角形ツール	W

## トリミングパネルのキー

ほとんどのキーボードショートカットは、メニュー命令とツールヒントで確認できます。それ以外のショートカットを次の表に示します。

結果	ショートカットキー
両方のクリップにフォーカス	Alt+1
後続クリップ側にフォーカス	Alt+3
先行クリップ側にフォーカス	Alt+2
オフセットでマイナストリミング	Alt+Shift+ 左矢印
1フレームマイナストリミング	Alt+ 左矢印
オフセットでプラスストリミング	Alt+Shift+ 右矢印
1フレームプラスストリミング	Alt+ 右矢印

## Adobe Bridge で使用できるショートカットキー

次にショートカットキーの一部を示します。この表には、メニュー命令やツールヒントに表示されていないショートカットのみが記載されています。

結果	ショートカットキー
Adobe Bridge を別の Creative Suite アプリケーションから開く	Ctrl+Alt+O、Ctrl+Shift+O
前の Bridge ウィンドウに切り替える	Shift+Ctrl+~
次の表示に切り替える（サムネール表示、フィルムストリップ表示、詳細表示、バージョンおよび代替案表示）	Ctrl+¥
ユーザ定義のワークスペースに切り替える	Ctrl+F6 ~ Ctrl+F12
前の表示に切り替える	Shift+Ctrl+¥
すべてのファイルを表示	Alt+Ctrl+A
星が1つ以上付いているファイルを表示	Alt+Ctrl+1
星が2つ以上付いているファイルを表示	Alt+Ctrl+2
星が3つ以上付いているファイルを表示	Alt+Ctrl+3
星が4つ以上付いているファイルを表示	Alt+Ctrl+4
星が5つ付いているファイルを表示	Alt+Ctrl+5
ラベル1が付いているファイルを表示（赤）	Alt+Ctrl+6
ラベル2が付いているファイルを表示（黄色）	Alt+Ctrl+7
ラベル3が付いているファイルを表示（緑）	Alt+Ctrl+8
ラベル4が付いているファイルを表示（青）	Alt+Ctrl+9
最後にBridgeを起動したアプリケーションに戻る	Alt+Ctrl+O
1つ上のフォルダ（フォルダ表示）または行に移動	上矢印
1つ下のフォルダ（フォルダ表示）または行に移動	下矢印
1つ上のレベル（フォルダ表示）に移動	Ctrl+ 上矢印
1つ左のアイテムに移動	左矢印
1つ右のアイテムに移動	右矢印
最初のアイテムに移動	Home
最後のアイテムに移動	End

結果	ショートカットキー
連続していないアイテムを選択範囲に追加	Ctrl キーを押しながらクリック
ツリーパネルおよびサムネールパネルを更新	F5
アイテムを選択範囲に追加	Shift+ 右矢印、Shift+ 左矢印、Shift+ 上矢印、Shift+ 下矢印
画像を時計回りに回転	Ctrl+]
画像を反時計回りに回転	Ctrl+[
Bridge でファイルを最大化した状態で起動し、自動的にすべてのパレットを非表示にする	Ctrl キーを押しながら、オプションバーの Bridge を開くアイコンをクリック
ファイル情報ダイアログボックスを開く	Ctrl+Alt+Shift+I
アプリケーションヘルプを表示	F1

# 索引

## 数字

16点ガベージマットエフェクト 300

180回転コマンド 43

24p 再生設定 31

24p タイムコード 31, 32

24p モード 30

3ウェイカラー補正エフェクト

色かぶりの除去 250

階調範囲の定義 257

概要 286

ルミナンスの効率良い補正 251

レベルの使用 255

3次元

「3D」を参照

3ポイント編集 111

3Dメガネエフェクト

赤、青、緑のレンズ 276

概要 275

ゴースト 276

4色グラデーションエフェクト 307

4点ガベージマットエフェクト 300

4ポイント編集

概要 111

ペースト範囲の調整オプション 112

5.1サラウンドサウンド

概要 164

少ないチャンネルへのミックスダウン 186

パンおよびバランス 182

モノラルクリップへの分割 172

8点ガベージマットエフェクト 300

90回転（時計回り）コマンド 43

90回転（反時計回り）コマンド 43

## A

AAF形式

概要 373

書き出し 373

AAFプラグイン

Avid Express DVとの互換性 373

プロジェクト情報の変換 374

Adobe After Effects

Adobe Premiere Proでのレイヤーの変換 147

Adobe Premiere Proへのレイヤーのコピー 147

Adobe Audition

オーディオの編集 192

ファイルの使用 81

Adobe Bridge

「Bridge ウィンドウ」も参照

説明 35

Adobe Dynamic Link

Adobe Premiere Proでのリンクされたクリップの抑制 153

After Effectsコンポジションを読み込みコマンド 151

アセットを置き換えコマンド 153

オフラインコンポジション 152

カラースペース 151

コンポジションの再リンク 153

コンポジションへのリンク 151

コンポジションをオフラインにする 153

新規 After Effectsコンポジションコマンド 151

説明 149

パフォーマンスマネジメント 151

プロジェクトの保存 150

別名で保存コマンド、動作 150

メディアをリンクコマンド 153

リンクコンポジションの編集 152

リンクの削除 152

Adobe Encore DVD

チャプターリンクの設定 135

Adobe Expert Support 2

Adobe Help Center

環境設定 2

サポートドキュメントの表示 3

説明 2

その他のリソースの表示 3

表示の変更 5

ヘルプトピック 3

ヘルプトピックの検索 4

ヘルプトピックのプリント 4

ヘルプの使用 4

連絡先情報の追加 3

Adobe Illustrator

AIファイルのラスタライズ 82

AIファイルをシーケンスとして読み込み 83

AIファイルを静止画として読み込み 82

Adobe InDesign

メタデータ 46

- A**
- Adobe Media Encoder
    - エフェクトオプション 367
    - オーディオオプション 369
    - 概要 355
    - コマンド 368
    - 説明 362
    - ビデオオプション 367
    - ファイル形式 366
  - Adobe Photoshop
    - PSD ファイルの読み込み 82
    - クリップの編集 146
    - 新規ファイルの作成 147
  - Adobe Premiere Pro
    - After Effects でのアセットの変換 148
    - After Effects へのアセットのコピー 147
    - 新機能 7
    - ワークフローの概要 9
  - Adobe Press 6
  - Adobe Stock Photos
    - 「Stock Photos アカウント」を参照
    - Bridge での使用 35
    - 環境設定 58
    - キーワードで検索 52
    - 検索のヒント 53
    - 購入 54
    - 写真の再ダウンロード 57
    - ショッピングカード 54
    - 説明 50
    - 注文の詳細を表示 55
    - 低解像度版画像 53
  - Adobe Version Cue
    - Bridge での使用 35
  - Advanced Authoring Format
    - 「AAF 形式」を参照
  - AI
    - 「Adobe Illustrator」を参照
  - AIFF 形式
    - 書き出し 359
  - ASIO 設定オプション 175
  - Audio Video Interleave
    - 「AVI 形式」を参照
  - Audition
    - 「Adobe Audition」を参照
  - AVI 形式
    - マーカーデータの書き出し 356
  - AVID 形式
    - AVID での使用のために AAF を書き出し 373
- B**
- BMP ファイル形式
    - 書き出し 359
  - Bridge Center 35
  - Bridge ウィンドウ
    - 主要コンポーネント 35
    - 調整 37
  - Bridge で表示コマンド 42
  - Bridge、「Adobe Bridge」を参照
- C**
- Camera Raw で開くコマンド 41
  - Camera Raw ファイル
    - Bridge での使用 35
  - Camera Raw ファイルのみを表示コマンド 40
  - CBR エンコーディング 367
  - CD-ROM
    - VCD への書き出し 350
    - 書き出し 349
    - 容量 349
  - Cineon コンバータエフェクト 278
  - Clip Notes
    - 書き出し 376
  - CMX3600 形式
    - 書き出し 373
  - Control-M 62
- D**
- D1/DV NTSC
    - ピクセル縦横比 30
  - D1/DV PAL
    - ピクセル縦横比 30
  - DeEsser エフェクト 327
  - DeHummer エフェクト 327
  - DeNoiser エフェクト 328
  - Dolby Digital (AC3) 形式
    - 書き出し 359
  - DVCPRO
    - HD 351
    - ピクセル縦横比 30
  - DVD
    - ISO イメージ 387
    - オートプレイ DVD の作成 388
    - 書き込み 390
    - 重なっているボタン 386
    - コンテンツの準備 380
    - 作成 379
    - 種類 379
    - テキストのプロパティの変更 387

- テンプレートの選択 385  
 テンプレートの変更 386  
 背景のカスタマイズ 387  
 プレビュー 389  
 ボタンのアニメート 387  
 メニュー付き 384  
 メニューテンプレート 384  
 DVD オーサリング 135  
 DVD テンプレート  
 「テンプレート」を参照  
 DVD の書き出し  
   オーディオ設定 369  
   配信先の設定 369  
 DVD へ書き出しコマンド 368  
 DVD マーカー
  - 移動 384
  - 概要 380
  - 削除 384
  - シーンマーカー 382
  - 手動設定 382
  - トップマーカー 383
  - 名前の変更 384
  - メインメニュー 381
  - メインメニュー・マーカー 381
 DVD マーカーデータ、書き出し 356  
 DVD マーカーを自動生成コマンド 383  
 DVD メディア 389  
 DVD メニュー・ボタン
  - 削除 386
  - サムネール 384
  - リンク 380, 381
 Dynamic Link、「Adobe Dynamic Link」を参照  
 Dynamics エフェクト 328
- E**
- Edit Decision List (EDL) 373  
 EDL  
   「Edit Decision List (EDL)」を参照  
 Encore DVD  
   「Adobe Encore DVD」を参照  
 EQ エフェクト 329  
 EXIF 46  
 Extensible Metadata Platform (XMP) 46
- F**
- FAT32 形式  
   概要 33  
 FAT32 フォーマット  
   書き出し 60
- Finder で表示コマンド 42
- G**
- GIF 形式  
   「アニメーション GIF 形式」も参照  
   シーケンス 359  
   読み込み 81  
 GPS 情報、ファイル内 46, 47  
 GPU エフェクト 240  
 Group of Pictures、「GOP」を参照
- H**
- H.264 351  
 HD  
   ピクセル縦横比 30  
 HDV 351  
   ピクセル縦横比 30
- I**
- IEEE 1394 64  
 Illustrator  
   「Adobe Illustrator」を参照  
 IPTC コア 46  
 IPTC 情報 46  
 IPTC メタデータ、編集 47  
 IPTC (IIM、レガシー) 46
- J**
- J カット編集 114, 137  
 JKL キー 96
- L**
- L カット編集 114, 137  
 LANC 62
- M**
- M フレーム 368  
 Media Encoder  
   「Adobe Media Encoder」を参照  
 MP3 形式  
   概要 81  
 MPEG オーディオ形式 359  
 MPEG 形式  
   説明 368  
   プリセット 368  
   マルチブレクサブリセットオプション 368
- MPEG1  
   Layer 3 形式 81  
   MPEG1 の改良版 VCD 350  
 MultibandCompressor エフェクト 330

- N**
- N フレーム 368
  - NTFS フォーマット
    - 書き出し 60
  - NTFS 形式
    - 概要 33
  - NTSC
    - DVD の作成 390
    - タイムベース 22
    - ビデオレベル 265
- P**
- PAL
    - DVD の作成 390
    - タイムベース 22
  - Panasonic 5-pin コントロール 62
  - PCM 形式 359
  - PDF ファイル
    - PDF として Clip Notes コメントの書き出し 376
  - Photoshop
    - 「Adobe Photoshop」を参照
  - PICT 形式
    - 書き出し 359
  - PICT マスクトランジション 162
  - PitchShifter エフェクト 331
  - Portable Document Format
    - 「PDF ファイル」を参照
  - Premiere Pro 自動保存フォルダ 26
  - Premiere Pro の新機能 7
  - PS 不定マップエフェクト
    - AVC ファイルの変換 298
    - 概要 298
    - 適用 298
- Q**
- QuickTime
    - エンコーディングのプリセット 369
  - QuickTime (MOV) 形式
    - 書き出し 359, 360
    - フラット化されたムービー 359
- R**
- RealMedia
    - エンコード設定 369
  - RealMedia 形式
    - 書き出し 359
  - Resource Center 6
  - Reverb エフェクト 331
- V**
- RGB カーブエフェクト
    - 概要 285
    - 適用 254
  - RGB カラー補正エフェクト
    - 階調範囲の定義 257
    - 概要 284
  - RGB 差キーエフェクト 301
  - RGB パレード設定 94
  - RGB パレードモニタ 267
  - RGB 差キーエフェクト 340
  - RS-232 コントローラ 62
  - RS-232 と RS-422 の調整および制御 63
  - RS-422 コントローラ 62
  - RSS フィード 3, 6
- S**
- SDK ドキュメント 6
  - SECAM 規格
    - タイムベース 22
  - Steinberg VST プラグイン
    - 「VST プラグイン」を参照
  - Stock Photos アカウント
    - サインイン 56
    - 作成 56
    - 情報の変更 56, 57
    - 利点 55
  - Stock Photos、「Adobe Stock Photos」を参照
- T**
- Tagged Image Format File (TIFF、TIFF)
    - 「TIFF 形式」を参照
  - Targa 形式
    - 書き出し 359
  - TGA
    - 「Targa 形式」を参照
  - TIFF 形式
    - シーケンスとして読み込み 83
    - 静止画として読み込み 81
  - Total Training 5
  - TV
    - 「テレビ」を参照
- V**
- VBR エンコーディング 367
  - VCD 形式
    - 概要 350
    - 書き出し 350
  - Video CD
    - 「VCD 形式」を参照

- Virtual Studio Technology  
「VST プラグイン」を参照
- VST プラグイン 187, 189
- W**
- WAV 形式  
書き出し 359
- Web  
ファイルの書き出し 350
- リンク 134
- Windows Audio Waveform ファイル形式  
「WAV 形式」を参照
- Windows Bitmap (BMP) 形式  
書き出し 359
- Windows Media Audio (WMA) 形式  
解凍 81
- Windows Media 形式  
書き出し 359
- コーデックの指定 369
- WM9 HDTV 351
- X**
- XMP メタデータ 372
- XMP  
説明 46
- Y**
- YC 波形モニタ 266
- YCbCr パレード 94
- YCbCr パレードモニタ 266
- あ**
- アウトシフトタイムコード値 118
- アウトシフト値 118
- アウトポイント  
「インポイントとアウトポイント」を参照
- アウトポイントアイコン 118
- アウトポイントを設定ボタン 106, 111
- 赤以外キー 341
- 赤以外キーエフェクト 301
- 明るさの値エフェクト  
概要 270  
明度の調整 262
- アクションセーフエリア設定 23
- アクションセーフゾーン  
「セーフエリア」を参照
- アクティブコマンド 124
- 値グラフと速度グラフの調整 226
- 圧縮  
説明
- 圧縮キーフレーム 89, 352, 361
- 圧縮されたオーディオ 81
- アップデート、ソフトウェア 7
- アナモルフィック 2:1 設定 30
- アナログメディア  
オーディオのキャプチャ 69
- 概要 59
- ビデオのキャプチャ 68
- アニメーション GIF 形式  
書き出し 356, 359
- アニメート  
DVD ボタン 387  
キーフレームを使用したアニメート 225, 223  
クリップ 233
- アプリケーションヘルプ 3
- アプリケーションを指定して開くコマンド 41
- アリスマチックエフェクト 276
- アルファグローエフェクト 315
- アルファチャンネル  
オプション 335
- 概要 334
- クリップ 334
- 合成とストレート 333
- 説明 333
- その他の Adobe アプリケーション 335
- 表示 94
- マットありとマットなし 333
- アルファチャンネルキーエフェクト 299
- アンインストール、ソフトウェア 1
- アンカーポイント  
クリップ 233  
タイトルパネル 205, 206
- アンシャープマスクエフェクト 274
- アンチエイリアス 82
- アンチエイリアスエフェクト 273
- い**
- 一時ファイル 32
- 位置プロパティ  
クリップのアニメートに使用 235  
調整 233
- 一般環境設定  
Bridge 38
- 稲妻エフェクト 313
- イメージマットキーエフェクト 301, 342
- 色  
bit 数 360  
区別 297  
削除 271, 295  
調整 270, 296, 298

- 色合いエフェクト 298  
 色かぶり  
     すばやい補正 250  
 色の安全性レベル  
     「ペクトルスコープ」を参照  
 色を変更エフェクト 295  
 インサートアイコン 110  
 インサートペーストコマンド 124  
 インサートボタン 112  
 インシフトタイムコード値 118  
 インシフト値 118  
 インストール、ソフトウェア 1  
 インターネット  
     「Web」を参照  
 インターリーブオーディオ 362  
 インターレース解除  
     書き出したビデオ 361  
     書き出し前のファイル 372  
     フレーム保持 121  
 インターレースビデオ 121  
 インターレースビデオフィールド  
     書き出したファイル 361  
 インフレームとアウトフレームを同時に表示 106  
 インポイントアイコン、トリミングモニタ 118  
 インポイントとアウトポイント 114  
     移動 106  
     概要 105  
     現在の時間の移動 107  
     サンプルベースのオーディオ 135  
     消去 107  
     スプリット編集用の設定 138  
     編集 113  
 インポイントへ移動ボタン 107  
 インポイントを設定ボタン 106, 111
- う**  
 ウィンドウを閉じるコマンド 36
- え**  
 映画フィルム 349  
 エクスプローラで表示コマンド 42  
 エコーエフェクト 321  
 エフェクト  
     個々のエフェクト名も参照  
     エフェクトコントロールでの表示 244  
     オーディオ 183  
     オーディオミキサーに表示されるエフェクト 168  
     加速と減速 232  
     コピーとペースト 242  
     削除 242  
     タイムラインパネルでの表示 221  
     調整とリセット 245  
     適用 241  
     トラックベースとクリップベースの比較 239  
     プラグイン 239  
     プリセット 246  
     有効化 245  
     エフェクトコントロールパネル  
         値グラフと速度グラフの調整 226  
     エフェクトコントロールの表示 244  
     エフェクトの加速と減速 232  
     オーディオレベルの調整 178  
     概要 242  
     キーフレームとグラフの表示 220  
     キーフレームの有効化 223  
     トランジションの表示 158  
 エフェクトパネル 12, 240  
 エフェクトプロパティ  
     Adobe Premiere Pro での変換 148  
 エリア内文字  
     概要 198  
     調整 202  
     ポイント文字との比較 198  
 エリアバーの表示  
     ソースモニタとプログラムモニタ 93  
 円エフェクト 310  
 エンコーダ 352  
 エンボスエフェクト 316
- お**  
 オーディオ  
     Adobe Audition での編集 192  
     bit 数 362  
     圧縮 81  
     書き出し 358  
     キーフレームの削減 228  
     クリッピング 167  
     クロスフェード 180  
     シグナルバスの設定 166  
     出力のルーティング 184, 186  
     初期設定のデュレーション 179  
     処理の順序 166  
     抽出 170  
     デジタイズ 69, 70  
     トラックの選択 169  
     バランス 180, 227  
     パン 180, 181  
     ミックスダウン 186  
     オーディオ CD 80

- オーディオインターリープ 362  
 オーディオ書き出し設定 362  
 オーディオキャプチャ設定 69  
 オーディオクリップ、表示 169  
 オーディオゲイン 177  
 オーディオゲインコマンド 177  
 オーディオサブミックス 183, 186  
 オーディオサンプル 135  
 オーディオサンプルレート 69  
 オーディオチャンネル  
     概要 164, 165  
     マッピング 171  
 オーディオ、チャンネルのマッピング 171  
 オーディオテープ 70  
 オーディオとビデオ使用の切り替えボタン 108, 110  
 オーディオトラック  
     After Effects での変換 149  
     オーディオミキサー 167  
     概要 164  
 オーディオトランジション  
     概要 179  
 オーディオトランジションを適用コマンド 180  
 オーディオ入力チャンネル 175  
 オーディオの書き出し設定 358  
 オーディオのトランジション  
     After Effects での変換 149  
 オーディオのバランス 181, 227  
 オーディオ波形 169  
 オーディオブロック  
     「オーディオインターリープ」を参照  
 オーディオボリューム 222  
 オーディオマスター・ミックス 167  
 オーディオミキサー  
     エフェクトリスト 168  
     オーディオユニットの設定 169  
     概要 167  
     トラックのミュート 179  
     パンおよびバランス 181  
     変更のオートメーション 190  
 オーディオミキシング  
     オートメーション 190  
     概要 166  
 オーディオユニット  
     モニタパネルとタイムラインパネル 135  
 オーディオユニットコマンド 168, 169  
 オーディオオペラブルプロパティ  
     Adobe Premiere Pro での変換 148  
 オーディオを書き出しコマンド 358  
 オートプレイ DVD  
     概要 379  
     作成 388  
 オーバースキャン  
     タイトル 197  
 オーバーレイアイコン 110  
 オーバーレイ編集 107  
 オーバーレイボタン 112  
 オールキャップス 201  
 お気に入りから削除コマンド 42  
 お気に入りに追加コマンド 42  
 オブジェクト  
     位置の変更 209  
     回転角度の変更 209, 210  
     スケールの変更 209  
     整列 208, 209  
     タイトル内での配置 209  
     ドロップシャドウの作成 215  
     塗りの変更 211  
     不透明度の変更 209  
     プロパティ 211  
     分布 208, 209  
     変形 209  
 オフセットエフェクト 291  
 オフラインコンポジション 152  
 オフラインファイル 73, 75  
 オフライン編集 79  
 オリジナルを編集コマンド 146  
 オンライントレーニングリソース 6  
 オンライン編集 79, 375
- か**
- カードフリップトランジション 162  
 カーニング 201  
 カーブカラー補正エフェクト  
     ルミナンスと色の補正 254  
 回転  
     エフェクトコントロールパネルでの調整 233  
     オブジェクト 209  
     画像 43  
     タイトル内のオブジェクト 210  
     タイムラインパネルでの調整 227  
 回転エフェクト 293  
 回転プロパティ 233  
 開発者向けリソース  
     SDK ドキュメント 6  
     スクリプティングガイド 6  
 カウントダウンマーク 138  
 書き込み、DVD 390

- 書き込み後タッチに切り替えコマンド 190  
 書き込み中保護コマンド 190, 191  
 書き出し  
     AAF 373, 374  
     Adobe Media Encoder の使用 362, 363, 364  
     CD-ROM 349  
     Clip Notes 376  
     EDL (Edit Decision List) 373  
     GIF ファイル形式 356  
     Video CD 形式 350  
     Web 用 350  
     一般設定 360  
     オーディオ 358, 362  
     概要 348  
     キーフレーム 352  
     高精細ビデオ 350  
     ストリーミングビデオ 351  
     静止画 357, 358  
     設定 358, 360, 361, 362  
     デバイスコントロールを使用してビデオテープへ 354  
     デバイスコントロールを使用せずビデオテープへ 355  
     ビデオ設定 360  
     ビデオテープ 353  
     ビデオファイル 355  
     ファイル形式 359  
     フィルムへ 349  
     プリセットの使用 365  
     方法 355  
     マーカーデータを AVI ファイルに 356  
     ムービーファイル 356, 358  
     メディアの種類 348  
 書き出し設定  
     一般 360  
     エフェクトオプション 367  
     オーディオ 362  
     オーディオオプション 369  
     キーフレームとレンダリング 361  
     形式オプション 366  
     ビデオ 360  
     ビデオオプション 367  
 書き出し設定ダイアログボックス 363  
     「Adobe Media Encoder」を参照  
     隠しファイルを表示コマンド 40  
     角度カラー・ホイール 251  
     カスタムビン 247  
     カセットデッキ 70  
     傾き 201  
     カットコマンド 42  
     ガベージマット 300, 346
- 可変ピットレート、「VBR エンコーディング」を参照  
 カメラデータ、ファイルに追加 48  
 カメラブラー効果 273  
 カラー  
     置き換え 297  
     マッチ 297  
     カラー・エンボス効果 316  
     カラー・置き換え効果 260, 297  
     カラー・オフセット効果 297  
     カラー・カープ効果 315  
     カラー・キーイング、「キーイング」を参照  
     カラー・キー効果 299, 339  
     カラー・バー 139  
     カラー・パス効果 262, 297  
     カラー・バランス (RGB) 効果 296  
     カラー・バランス効果 270  
     カラー・パレット 360  
     カラー・ピッカー 257  
     カラー・ホイール  
         カラー補正 251  
     カラー補正  
         色の一一致 259  
         色の削除 261  
         色の範囲の指定 258  
         エフェクトの適用 249  
         カーブカラー補正効果の使用 254  
         階調範囲の定義 257  
         概要 247  
         リファレンスマニタの使用 97  
         ワークスペース 248  
     カラー・マッチ効果 259, 297  
     カラー・バランス (HLS) 効果 296  
 環境設定コマンド  
     Bridge 38  
     ガンマ補正効果 298
- き**  
 キー  
     RGB 差 340  
     赤以外 341  
     イメージマット 342  
     カラー 339  
     グリーンスクリーン 340  
     クロマ 339  
     差異マット 343  
     乗算 342  
     スクリーン 342  
     適用 342  
     トラックマット 344

- ブルースクリーン 340  
 マットキー 342  
 ルミナンス 341  
**キーイング**  
 説明 334  
**キーフレーム**  
 「ベジエキーフレーム」と「圧縮キーフレーム」も参照  
 値の指定 227  
 圧縮データレートの評価 89  
 移動 224  
 エフェクトコントロールパネルでのコピーとペースト 228  
 エフェクトコントロールパネルでの表示 220  
 エフェクトプロパティ 102  
 オーディオ 219  
 オートマーション中の削減 228  
 削除 225  
 説明 219  
 選択 224  
 タイムラインパネルでのコピーとペースト 229  
 タイムラインパネルでの表示 221  
 調整 220  
 追加 225  
 プロパティの表示 221  
 補間方法の変更 230  
 有効化 223  
**キーフレームとレンダリングの設定** 361  
**キーボードショートカット**  
 概要 392  
 カスタマイズ 392  
 検索 392  
 削除 393  
 セットの切り替え 393  
**キーボードショートカットコマンド** 392  
**キーワード、ファイルに適用、Bridge 49**  
**奇数フィールド**  
 「インターレース解除」を参照  
**輝度**  
 調整 270  
 ユーザインタフェイスへの変更 18  
**輝度&コントラストエフェクト** 270  
**基本 3D エフェクト** 305  
**基本エフェクト** 238  
 基本説明とオンラインリソース 7  
**キャッシュ**  
 設定、集中管理と分散 39  
 説明 39  
 キャッシュを書き出しコマンド 39  
 キャッシュをクリアコマンド 39  
**キャプチャ**  
 概要 59  
**システム要件** 64  
**準備** 65  
**テープ全体** 65  
 デバイスコントロールを使用 65  
 デバイスコントロールを使用しない 65  
**ヒント** 71  
**問題** 67  
**キャプチャカード** 20, 68  
**キャプチャ設定**  
 アナログ 68  
 オーディオ 69  
 パックリスト 73  
 ファイルの保存先 73  
**キャプチャパネル**  
 概要 9, 59  
**コントロール** 64  
**球面エフェクト** 291  
**行送り** 201  
**境界**  
 強調 315, 316, 317  
**極座標エフェクト** 291  
**曲線**  
 ペンツールでの描画 204, 205  
 方向線 204  
**記録、マルチカメラのシーケンス** 145  
**均等配置、オブジェクトの** 208  
 <  
**クリックカラー補正エフェクト**  
 色かぶりの除去 250  
 概要 281  
 ルミナンスの効率良い補正 251  
 レベルの使用 255  
**偶数フィールド**  
 「インターレースビデオ」を参照  
**屈折エフェクト** 294  
**屈折、シミュレート** 313  
**グラデーション**  
 カラーカーブエフェクトによる作成 315  
**グラデーションワイプエフェクト** 323  
**グラデーションワイプトランジション** 162  
**グラフ**  
 エフェクトコントロールパネルでの調整 226  
 エフェクトコントロールパネルでの表示 220  
 タイムラインパネルでの調整 227  
 グラフィックファイルのみを表示コマンド 40  
**クリアビデオ** 139  
 グリーンスクリーンキー 340

- グリーンスクリーンキーエフェクト 300  
 グリーンスクリーン、「キーイング」を参照  
 グリッドエフェクト 312  
 クリップ  
 　アクティブ化と非アクティブ化 124  
 　アニメート 233, 235  
 　移動 126  
 　色の削除 261  
 　オリジナルのアプリケーションで編集 146  
 　逆再生 120  
 　クリップ間のスペースの削除 126  
 　クリップのソース 123  
 　グループ化 124  
 　コピーとペースト 124  
 　再リンク 137  
 　選択 123  
 　ソースモニタでの表示 91  
 　タイムラインパネルでの移動 127  
 　タイムラインパネルへのドラッグ 110  
 　透明 139  
 　特定のトラック上のすべてのクリップの削除 126  
 　トラックとの同時追加 111  
 　並べ替え 127  
 　ビデオとオーディオのリンク 136  
 　ブレンド 341  
 　プログラムモニタへのドラッグ 110  
 　プロジェクト内のクリップの整理 87  
 　分割 125, 126  
 　マスク 346  
 　無効 124  
 　予備フレーム 154  
 　読み込み 80  
 　リンク解除 137  
 　クリップインスタンス 99  
 　クリップエフェクト 322  
 　クリップ速度 119  
 　クリップの再リンク 137  
 　クリップのデュレーション 102, 119  
 　クリップのプロパティ  
 　　タイムラインパネルで表示 102  
 　クリップの分割 126  
 　クリップのボスター フレーム 90  
 　クリップマーカー、After Effects での変換 149  
 　グループ解除コマンド 124  
 　グループ化コマンド 124  
 　グレースケール  
 　　カラークリップから作成 271, 296, 297  
 　グレースケール画像  
 　　値の調整 295  
 　　カラークリップから作成 295  
 　クロールタイトル  
 　　概要 217  
 　　作成 218  
 　　タイミングオプション 218  
 　クロスフェード  
 　　オーディオ 180  
 　クロップ  
 　　書き出し前のファイル 372  
 　クロップエフェクト 322  
 　クロップフィルタ、After Effects での変換 149  
 　クロマキーイング、「キーイング」を参照  
 　クロマキー効果 299, 339  
 　クロミナンス  
 　　NTSC 規定 265  
 　　概要 265
- け**
- 計算エフェクト 277  
 言語  
 　Bridge で指定 39  
 検索コマンド 44  
 検索、ファイルとフォルダ 44
- こ**
- 更新  
 　ソフトウェアとヘルプトピック 2  
 更新コマンド 40  
 合成  
 　概要 335  
 　合成アリスマチックエフェクト 279  
 　高精細ビデオ 350  
 　合成チャンネル 333  
 光沢  
 　　タイトルへの追加 212  
 　光沢、タイトルへの追加 212  
 ゴーストエフェクト 274  
 コーデック  
 　書き出し 360  
 　説明 352  
 コーナービンエフェクト 289  
 コーナーポイント  
 　スムーズポイントへの切り替え 206  
 コーミング  
 　「インターレース解除」を参照  
 固定するコマンド 49  
 固定ビットレート、「CBR エンコーディング」を参照  
 異なるキーイング、「キーイング」を参照  
 このフォルダのキャッシュをクリアコマンド 39

- コピー  
 After Effects と Adobe Premiere Pro 間のレイヤーとアセット 147  
 コピーコマンド 42, 124, 229  
 コピーとペースト  
 値 229  
 エフェクト 242  
 クリップ 124  
 クリップ属性 124  
 ごみ箱に移動コマンド 42  
 コメント  
 Clip Notes として書き出し 376  
 コレクション  
 Bridge 44  
 コンスタントゲインオーディオトランジション 179  
 コンスタントパワーオーディオトランジション 179  
 コンテキストメニュー 15  
 コンテンツエリア 35  
 コントラストの調整 270  
 コントロールポイント 204  
 コンパクト表示、Adobe Help Center 5  
 コンパクトモード 36  
 コンパクトモードに切り替えボタン 36  
 コンプレッサ / デコンプレッサ、「コーデック」を参照  
 コンポジション  
 オフライン、Adobe Dynamic Link 153  
 説明 333
- さ**  
 サイズ調整  
 EPS ファイル 80  
 サイズ変更  
 DVD メニュー項目 386  
 サイズ変更アイコン 103  
 再生  
 シーケンスのプレビュー 128  
 ジョグとシャトル 96  
 タイムラインパネル 100  
 モニタのコントロール 95  
 リファレンスマニタのコントロール 97  
 再生設定 22  
 最大 bit 数設定 24  
 最適化  
 書き出した静止画 361  
 サーバの代替ムービー 371  
 サイドカーファイル 46  
 差異フレーム 89  
 差異マットキー 343  
 差異マットキーエフェクト 300  
 削除、ソフトウェア 1
- サブウーファー 181  
 サブクリップ  
 開始時間と終了時間の調整 142  
 概要 99, 141  
 作成 141  
 マスタークリップへの変換 142  
 サブフォルダのキャッシュを作成コマンド 39  
 サブミックス（オーディオ）トラック  
 概要 164, 183  
 出力 186  
 サポートオプション、「テクニカルサポート」を参照  
 サポートされている形式  
 オーディオ 61  
 静止画 61  
 ビデオ 61  
 サポートドキュメント、Adobe Help Center 3  
 サマリキーフレーム 220  
 サムネールのみを表示コマンド 40  
 サラウンドオーディオ  
 「5.1 サラウンドサウンド」も参照  
 パンおよびバランス設定 181  
 参照コマンド 36  
 サンプルレート  
 オーディオ 69, 362
- し**  
 シーケンス  
 インポイントとアウトポイントの設定 111  
 開始時間の設定 102  
 拡大表示 101, 105  
 切り替え 139  
 クリップの追加 107  
 個別のタイムラインパネルでの表示 139  
 作成 139  
 初期設定 139  
 ネスト 140, 141  
 ネストされたシーケンスのソースを開く 141  
 ビデオテープへの録画 353, 354  
 複数 139  
 プレビュー 128  
 編集の概要 98  
 シーケンス開始タイムコードコマンド 102  
 シーケンスのインポイントとアウトポイント  
 消去 111  
 設定 111  
 選択範囲の前後の設定 111  
 シーケンスヘオート編集コマンド 112  
 シーケンスへのクリップの追加 110  
 シーケンスマーカーの設定ボタン、タイムラインパネル 133  
 シーケンスマーカーを設定コマンド 133

- シーケンスマーカー、After Effects での変換 149
- シーン検出 66
- シーンマーカー
  - 移動 384
  - 概要 380, 382
  - 削除 384
  - 手動設定 382
  - 名前の変更 384
- 時間
  - 現在の時間表示 92
- 時間インジケータ
  - 概要 92
  - キーフレームへの移動 224
  - タイムラインパネルでの移動 101
- 時間インジケータで分割コマンド 125
- 時間伸縮プロパティ、Adobe Premiere Pro での変換 148
- しきい値エフェクト 272
- 色相バランスホイール 251
- 色調範囲の調整 270
- 自動化されたタスク
  - オンラインリソース 7
  - 実行 45
- 自動カラー補正エフェクト 269
- 自動黒レベル 251
- 自動コントラスト 251
- 自動コントラストエフェクト 269
- 自動シーン検出 66
- 自動時間一致 191
- 自動白レベル 251
- 自動保存 25, 26
- 自動レベル補正エフェクト 269
- シャープエフェクト 274
- シャープ（ガウス）エフェクト 274
- シャープ（輪郭のみ）エフェクト 274
- シャドウ
  - 「ドロップシャドウ」を参照
- シャドウ・ハイライトエフェクト 271
- 縦横比
  - 説明 26
  - ピクセル 22, 27, 30
  - フレーム 26
- 修正 34
- 手動キャプチャ 65
  - 「バッヂキャプチャ」も参照
- 使用可能なプリセット 20, 21
- 詳細コマンド 40
- 乗算キー 342
- 乗算キーエフェクト 301
- 情報パネル 15
- 照明効果エフェクト
  - 位置、スケールおよび回転の調整 234
  - 概要 271
  - テクスチャの適用 264
- 初期設定のトランジション
  - 概要 157
  - 追加 157
- 初期設定のワークスペースにリセットコマンド 38
- ジョグ 119
- 新規ウインドウコマンド 36
- 新規フォルダコマンド 42
- 新規プロジェクトコマンド 20
- 新規リファレンスマニタコマンド 97
- す
  - 垂直反転エフェクト 323
  - 垂直方向固定エフェクト 323
  - 水平走査線 121
  - 水平反転エフェクト 322
  - 水平方向固定エフェクト 322
  - ズーム
    - クリップをドラッグしているとき 102
  - ズームアウトボタン 101
  - ズームインボタン 101
  - ズームエフェクト 289
  - ズームツール 101
  - ズームレベル設定
    - ソースモニタとプログラムモニタ 94
  - スクラッチディスク
    - 概要 32
    - 環境設定 69
    - 指定 32
    - パフォーマンスの向上 33
  - スクリッチディスク、デバイスコントロールコマンド 354
  - スクリーンキー 342
  - スクリーンキーエフェクト 302
  - スクリプティング
    - ガイド 7
    - リソース 7
  - スクリプティングガイド
    - Adobe Bridge 45
  - スクロール
    - タイムラインパネル 129
  - スケール
    - タイトル 209
  - スケールプロパティ 233
  - スコープ、表示 267
  - スタイル
    - 概要 215
    - 削除 216

- 使用 211  
 初期設定の指定 216  
 スタイルのサンプル表示の変更 216  
 タイトルへの適用 216  
 タイトル用に作成 211, 215  
 名前変更 216  
 スタイルライブラリ 217  
 ステレオオーディオ  
 概要 164  
 パンおよびバランス 182  
 モノラルクリップへの分割 172  
 ステレオとして処理コマンド 172  
 ステレオミキサー効果  
 Adobe Premiere Pro での変換 148  
 ストップマーカー  
 移動 384  
 概要 380  
 削除 384  
 設定 383  
 ストライピング、テープ 77  
 ストリーミングビデオ  
 書き出し 351  
 ストレートチャンネル 333  
 ストローク  
 概要 214  
 削除 214  
 順序の変更 214  
 タイトルへの追加 214  
 ストロボ効果 319  
 スナップ  
 時間インジケータ 102  
 端 125  
 スナップの切り替えボタン 125  
 スプリット編集 114, 137, 138  
 すべてのファイルを表示コマンド 40  
 すべてを選択解除コマンド 41  
 すべてを選択コマンド 41  
 スポイトツール、入力レベルの設定 256  
 スポイト塗りエフェクト 311  
 スムーズポイント  
 コーナーポイントへの切り替え 206  
 スライドショーコマンド 40  
 スライドツール 117  
 スライド編集 116, 117  
 スリープモード 67  
 スリップツール 117  
 スリップ編集 116, 117
- せ**
- 静止画  
 Adobe Illustrator 82  
 書き出し 357, 358  
 書き出し用に最適化 361  
 タイムラインパネル用に最適化 24  
 デュレーションの初期設定の変更 81  
 デュレーションの変更 81  
 ピクセル縦横比 358  
 ピクセル縦横比の調整 81  
 読み込み 81, 82  
 連番付きの静止画シーケンス 83  
 静止画の最適化設定 24  
 製品認証 6  
 正方形ピクセル 27, 30  
 「ピクセル縦横比」も参照  
 整列  
 オブジェクト 208  
 クリップ 125  
 タイトル内のオブジェクト 209  
 セーフエリア  
 概要 197  
 ソースモニタとプログラムモニタでの表示 93  
 タイトル 197  
 セーフマージンボタン 93  
 セルパターンエフェクト 308  
 選択  
 クリップ 123  
 ファイル、Bridge 41  
 選択・非選択項目を入れ替えコマンド 41  
 全地球測位システム（GPS）データ 46  
 センド  
 概要 184  
 センドの一覧 168, 184
- ぞ**
- 走査線 121  
 操作の誤り、修正 33, 34  
 操作の誤り、修正と取り消し 33  
 ソースクリップ 99  
 ソーストラック 108  
 ソースモニタ  
 インポイントとアウトポイント 106  
 オーディオサンプル 136  
 概要 10, 91  
 クリップの消去 92  
 クリップの表示 91  
 再生 95  
 再生コントロール 92

- タイムラインパネルとの同期 96
- 表示モード 94
- ソースモニタとタイムラインパネルの同期 96
- 属性のペーストコマンド 124
- 速度
  - オーディオのピッチを維持 120
  - 概要 119
  - 逆再生 120
  - デュレーションを使用して変更 120
  - パーセント値を使用して変更 120
  - レート調整ツールを使用して変更 120
- 速度コマンド 119, 120
- 速度プロパティ、After Effects での変換 149
- ソフトウェア
  - インストール 1
  - 更新 2
  - 削除 1
  - ダウンロード 7
  - ユーザ登録 1
  - ライセンス認証 1
- ソラリゼーションエフェクト 319
- ソロボタン 169
- た**
  - ターゲットトラックの指定 109
  - タービュレントディスプレイスエフェクト 292
  - ダイアログボックスを開く 24
  - 体験版、ソフトウェア 7
  - タイトル
    - 「クロールタイトル」、「ロールタイトル」、「タイトルオブジェクト」、「タイトルテンプレート」、「タイトルテキスト」も参照
    - 概要 11
    - 画像の追加 207
    - 図形の作成 203
    - スタイルサンプル環境設定 216
    - スタイルの適用 216
    - スタイルの変更 216
    - タブの使用 202
    - テキストボックスのサイズ変更 198
    - テンプレートから 196
    - 背景にビデオを表示 197
    - 表示 194
    - 開く 195
    - フォントブラウザ環境設定 200
    - 変換 218
    - 保存 195, 215
    - 読み込み 195
    - ロゴの変更 204
  - タイトルオブジェクト
    - 重なり合う順序の変更 208
    - 整列 208
    - 塗りの設定 211
    - プロパティの概要 211
    - 分布 208, 209
    - 変形 209
  - タイトルクロール
    - 「クロールタイトル」を参照
  - タイトルセーフエリア
    - 「セーフエリア」を参照
  - タイトルセーフエリア設定 23
  - タイトルテキスト
    - 選択 199
    - 縦書き 198
    - 段落 198
    - 段落の作成 199
    - 追加 198
    - パスの作成 199
    - フォント 198
    - フォントサイズの変更 200
    - フォントの変更 200
    - プロパティの指定 201
    - ポイント文字の作成 199
    - 向きの変更 200
    - 横書き 198
  - タイトルテンプレート
    - 共有 196
    - 削除 197
    - 初期設定の復元 196
    - 設定 196
    - タイトルからの作成 197
    - テーマ 196
    - テンプレートを使用したタイトルの作成 196
    - 名前の変更 197
    - 読み込み 196
  - タイトルパネル
    - タイトルアクション 194, 208
    - タイトルスタイル 194, 211, 215, 216
    - タイトルツール 194, 203
    - タイトルプロパティ 194
    - タイトルメインパネル 194
    - タイトルファイル 195
    - タイトルプロパティパネル 201
  - タイトルロール
    - 「ロールタイトル」を参照
  - タイムコード
    - オフセットの設定 63
  - 概要 77
  - 手動で設定 78

- ドラッグ時のオフセットの表示 102  
 トリミングモニタ 119  
 入力 79, 101  
 表示形式 22  
 タイムコードエフェクト 326  
 タイムベース  
   設定 22  
   変更 20  
 タイムライン  
   エフェクトコントロールパネル 243  
 タイムラインパネル  
   オーディオユニットの設定 169  
   オーディオレベル 178  
   概要 11, 99  
   画面単位のスクロール 102  
   キーフレームグラフの編集 227  
   キーフレーム値の指定 227  
   キーフレームの編集 219  
   クリップの移動 126  
   警告を示す斜線 155  
   スクロール 129  
   ソースモニタとの同期 96  
 タイムラインルーラ  
   シークンス内を移動 96  
   ソースモニタとプログラムモニタ 92  
   リファレンスマニタでの使用 97  
 ダウンロード  
   アップデート、プラグイン、体験版 7  
 楕円エフェクト 311  
 多重化 368  
 ダスト&スクラッチエフェクト  
   概要 302  
   適用 303  
 縦書きテキスト  
   タイトル 198  
 タブ  
   概要 202  
   削除 203  
   タブルーラ 202  
   テキストでの設定 202  
 多面体エフェクト 307  
 単色合成エフェクト 280
- ち**  
 チェッカーボードエフェクト 309  
 チャプタリンク 134  
 チャンネル  
   「アルファチャンネル」も参照  
   5.1サラウンドオーディオ 164  
   オーディオチャンネルのマッピング 171  
 書き出したオーディオ 362  
 ステレオ 164  
 モノラル 164  
 チャンネルの入れ替えエフェクト 331  
 チャンネルボリュームエフェクト 327  
 チャンネルボリュームオーディオフィルタ、After Effects での  
   変換 149  
 チャンネルミキサー効果 261, 270  
 抽出  
   クリップからのオーディオの抽出 170  
 抽出エフェクト 271  
 チュートリアル、オンライン 5, 6  
 長方形ピクセル 27  
   「ピクセル縦横比」も参照  
 著作権情報  
   メタデータ 48  
   ちらつき削除オプション 122
- つ**  
 ツールコマンド、Bridge 45  
 ツールパネル 15  
 ツールヒント 38  
 概要 392  
 キーフレーム 221  
 ワークエリアバー 129  
 次のフレーム 95  
 次のマーカーへ移動ボタン 133
- て**  
 ディザリング  
   GIF書き出しのオプション 357  
 ディスク  
   DVD用 389  
 ディレイエフェクト 327  
 データレート 352  
 テープ  
   「ビデオテープ」も参照  
 テープへの書き出しコマンド 354  
 テキスト  
   折り返し 198  
   書式設定 200  
   タイトルで選択 199  
   タイトルに追加 198  
   タブの設定 202  
   テキストボックスのサイズ変更 198  
   向き 200  
   テキストツール 198  
   テキストのプロパティ  
    オールキャップス 201  
    カーニング 201

- 概要 201  
 下線 201  
 傾き 201  
 行送り 201  
 縦横比 201  
 トランкиング 201  
 フォント 201  
 フォントサイズ 201  
 ベースラインシフト 201  
 テキストボックス、サイズ変更 198, 202  
 テクスチャ  
 オプション 212  
 クリップでのシミュレート 320  
 タイトル内のオブジェクトへの追加 212  
 タイトルへの追加 212  
 テクスチャエフェクト 320  
 テクニカルサポート  
 Adobe Expert Support 2  
 Adobe.co.jp 6  
 無償と有償 5  
 テクニカルリソース 6  
 デジタイズ  
 オーディオ 69, 70  
 ビデオ 59, 67  
 ビデオキャプチャカードの使用 68  
 デバイスコントロール  
 概要 62  
 キャプチャ 62  
 キャプチャパネル 64  
 デバイスコントロールを使用しないキャプチャ 65  
 デバイス設定 63  
 ビデオテープへの録画 354  
 プラグイン 63  
 プロジェクト設定 62  
 デバイスの調整 63  
 デュレーション  
 概要 119  
 初期設定のトランジション 158  
 ソースモニタとプログラムモニタでの表示 92  
 トランジション 160, 161  
 テレビ、タイトルの作成とプレビュー 197  
 テレビ方式  
 概要 390  
 転送、ライセンス認証 1  
 テンプレート  
 DVD テンプレートの概要 384  
 DVD の選択 385  
 DVD の変更 386  
 ボタンの削除 386
- と**  
 トウイン、「キーフレーム」を参照  
 同期  
 クリップ 137  
 ビデオとオーディオ 137  
 同期の問題 67  
 透明  
 アルファチャンネル 333  
 キーイング 333  
 透明度  
 「不透明度」も参照  
 領域の追加 335  
 透明なクリップ 139  
 トーン、1 kHz 139  
 トーンバランスの制御 278  
 独立再生形式ムービー 371  
 閉じる  
 トラック 103  
 ドッキング、ワークスペース 17  
 トランкиング、テキスト 201  
 トラック  
 オーディオの表示／非表示 103, 168  
 オーディオの編集 166  
 オーディオボリューム 222  
 クリップの移動 127  
 クリップの削除 126  
 サイズ変更 103  
 削除 105  
 出力のルーティング 186  
 除外 104  
 ターゲットトラックの指定 108  
 追加 104  
 展開／閉じる 103  
 名前の変更 105  
 表示形式 103  
 ロックおよびロック解除 104  
 トラック選択ツール 123, 126  
 トラックの追加コマンド 104  
 トラックを表示／非表示コマンド 168  
 トラックマットキー 344  
 トラックマットキーエフェクト 302  
 トラベリングマット 344  
 トランジション  
 PICT マスク 162  
 移動 160  
 エッジのスムージング 161  
 オーディオ 179  
 置き換え 158  
 開始フレームと終了フレーム 161  
 概要 154

- 片側と両側 155  
 境界 161  
 グラデーションワイプ 162  
 繰り返されるフレーム 155  
 クリップ間での追加 156, 157  
 順方向または逆方向に再生 161  
 初期設定 157  
 設定 161  
 中心 161  
 デュレーション 160, 161  
 配置 157, 159  
 プレビュー 157, 159  
 方向 161  
 ワークフロー 154  
 トランスマーフォームエフェクト 291  
 トランスマーフォームプロパティ  
     Adobe Premiere Pro での変換 148  
 取り消し  
     概要 33  
     トリミングモニタでの編集の取り消し 118  
 取り消しコマンド 33  
 取り出しコマンド 42  
 トリミング  
     概要 105  
     ソースモニタ 106  
     タイムラインパネル 113  
 トリミングモニタ  
     編集内容のプレビュー 118  
 トリミングされたプロジェクト、プロジェクトマネージャで作成 375  
 トリミングされたバッчリスト、プロジェクトマネージャで作成 375  
 トリミングの環境設定 118  
 トリミングボタン 118  
 トリミングモニタ  
     使用 118  
     トリムオフセット値の設定 118  
 編集内容のループ再生 118  
 リップル編集 118  
 ローリング編集 118  
 トリムアウトアイコン 114, 118  
 トリムインアイコン 113, 118  
 トレーニングリソース 5, 6  
 トレブルエフェクト 332  
 ドロップシャドウ  
     オブジェクトへの追加 215  
     作成 215  
     タイトル内 215  
 ドロップシャドウエフェクト 306  
 ドロップゾーン  
     説明 16  
 ドロップフレーム 64, 89, 354  
**な**  
 名前の変更  
     DVD マーカー 384  
     ファイル 45  
     プロジェクトパネルの列 86  
 並び替えコマンド 40  
 並べ替え編集 127  
 ナレーション 69  
**に**  
 二次カラー補正  
     色の範囲の指定 258  
     コントロール 284  
 二層ディスク 389  
 認証 6  
**ぬ**  
 塗りつぶしエフェクト 314  
 塗りプロパティ  
     タイトル内のオブジェクト 211  
**ね**  
 ネストされたシーケンス 140, 141  
**の**  
 ノイズ HLS エフェクト 304  
 ノイズアルファエフェクト 303  
 ノイズエフェクト 318  
 ノッチエフェクト 330  
 ノンインターレースビデオ 121  
**は**  
 バージョンと代替案コマンド 40  
 パーティション 33  
 配信先エンコード設定 369  
 配置コマンド  
     Bridge 42  
     ハイパスエフェクト 329  
     バイパスオプション、オーディオエフェクト 326  
 波形  
     表示 169  
 波形エフェクト 293  
 波形モニタ  
     RGB パレード設定 94  
     YCbCr パレード 94  
     概要 265  
     ソースモニタとプログラムモニタでの表示 94

- 表示 267
- リファレンスモニタ 97
- パスエフェクト 327
- パス上文字
  - 概要 198
  - タイトルでの作成 199
  - パス上文字ツール（横書き）199
- バッヂキャプチャ
  - 概要 71
  - クリップ 74
  - 再キャプチャ 79
  - 設定 73
  - トラブルシューティング 74
  - プロジェクトマネージャの使用 375
- バッヂリスト
  - 再キャプチャでの使用 79
  - 設定 73
  - 読み込みと書き出し 75
- パネル
  - 個々のパネル名も参照**
  - 閉じる 17
  - パネルメニュー 15
  - パフォーマンス、向上 93
  - 波紋エフェクト 291
  - 波紋（円形）エフェクト 294
  - パラメトリック EQ エフェクト 331
  - バランスエフェクト（オーディオ）326
  - ハロー
    - 作成 319
    - 除去 302
  - パン
    - オーディオ 180
  - 範囲選択、クリップの選択 123
  - 範囲に合わせてクリップ速度を変更
    - 「4 ポイント編集」を参照 112
  - 反射 290
  - 反転エフェクト 330
  - 反転エフェクト（ビデオ）279
  - バンドパスエフェクト 326
  - バンプレイヤー 264
- ひ**
  - 非圧縮 HD ビデオ 351
  - ピクセル
    - トリミング、クリップエフェクト 322
    - トリミング、クロップエフェクト 322
  - ピクセル縦横比
    - 「フレーム縦横比」も参照
  - アセットの一般的な比率 30
  - 一般設定 22
- 概要 27
- 静止画の書き出し 358
- 設定 22
- 変更 28
- ヒストリーパネル 34
- 左チャンネルへ振るエフェクトと右チャンネルへ振るエフェクト 329
- ピッチ
  - 異なる速度での維持 120
- ピット数
  - 色 348, 360
- オーディオ 69, 362
- 書き出し 360
- ビデオ 24
  - ビットレートエンコーディング 367
- ビデオ
  - Premiere Pro からの読み込み 147
  - インターレース 121, 122
  - インターレース解除 122
  - 高精細 350
  - ちらつき削除 122
  - トレーニング、オンライン 5
  - フィールドとフレーム 121
  - フィールド優先度 122
  - フェード 336
  - プログレッシブスキャン 121
- ビデオキャプチャカード 68
- ビデオテープ
  - デバイスコントロール 354
  - 録画 353, 355
- ビデオとオーディオのリンク解除コマンド 137
- ビデオトランジションを適用コマンド 157
- ビデオのトランジション、After Effects での変換 149
- ビデオファイル、書き出し 355
- ビデオフィルタプロパティ、After Effects での変換 149
- ビデオリミッタエフェクト 288
- ビデオレベル、測定 265
- ビデオレンダリング設定 24
- 描画
  - タイトルの図形 203
  - ペンツールでの曲線の描画 204
  - ペンツールを使用した直線セグメントの描画 204
- 描画モード
  - 円エフェクト 311
  - グリッドエフェクト 313
  - ズームエフェクト 290
  - 塗りつぶしエフェクト 315
- 描画モード、Adobe Premiere Pro での変換 148
- 表示
  - Adobe Help Center 5

表示エリアバー  
  タイムラインパネル 100, 101

表示形式 23

表示モード 94

標準エフェクト 239

開くコマンド  
  Bridge 41

ピン  
  エフェクト 240, 241  
  カスタム 247  
  作成 247  
  追加と削除 88  
  内容の表示 88

ヒントとテクニック 5, 6

**ふ**

ファイル  
  Bridge での選択 41  
  Bridge で開く 41  
  管理 42  
  検索 24, 44  
  スキップ 25  
  操作 41  
  名前の変更 24  
  バッチ処理での名前の変更 45  
  不明 24  
  読み込み 80  
  ラベルを付ける 43  
  レーティング 43

ファイル形式  
  Adobe Media Encoder のオプション 366  
  概要 80  
  書き出し 359  
  サポートされている 60

ファイル情報コマンド 48

ファイルとフォルダの検索、Bridge 44

ファイルナビゲータコマンド 37

ファイルのオフラインオプション 25

ファイルの起動と終了、Bridge 36

ファイルの参照、Bridge 35

ファイルのスキップオプション 25

ファイルのすべてオフラインオプション 25

ファイルのすべてスキップオプション 25

ファイルのレーТИング、Bridge 43

ファイル名をバッチで変更コマンド 45

フィールド  
  順序 122  
  説明 121

フィールドオーダー<sup>1</sup>  
  説明 121

フィールドオプションコマンド 122

フィールド設定 22

フィールド補間エフェクト 325

フィルタなしメニュー 40

フィルムストリップコマンド 40

フィルムストリップフォーカスコマンド 37

フィルムタイムベース 22

フェード  
  ビデオ 336

フォーラム、オンライン 6

フォルダ  
  管理 42  
  検索 44  
  操作 41  
  読み込み 80

フォルダを表示コマンド 40

フォント  
  オールキャップスの使用 201  
  下線 201  
  タイトルでのフォントの変更 200, 201  
  タイトルプロパティパネルでの指定 201

フォントサイズ  
  タイトルの変更 200, 201, 210  
  メタデータパネルでの変更 47

フォントサイズを大きくするコマンド 47

フォントサイズを小さくするコマンド 47

フォントプラウザ 200

複製エフェクト 318

複製コマンド 42

複製されたクリップ 99

復帰コマンド 33

ブックマーク  
  ヘルプトピック 5

フッテージを変換コマンド 91, 335

不透明度  
  タイトル 209  
  タイムラインパネルでの編集 227  
  調整 336

不透明度の値、After Effects での変換 149

ブラー（ガウス）エフェクト 274

ブラー（合成）エフェクト 273

ブラー（チャンネル）エフェクト 273

ブラー（滑らか）エフェクト 274

ブラー（方向）エフェクト 273

ブラー（放射状）エフェクト 274

ブラインドエフェクト 324

プラグイン  
  アドビストア 7

エフェクト 239

- ブラシアニメーションエフェクト 320
- ブラシストロークエフェクト 316
- ブラックビデオ 139
- プリセット
  - エフェクト 246
  - 作成と保存 246
  - プリセットのピン 247
- プリセット、書き出し設定
  - 概要 365
  - 書き出し 366
  - 削除 366
  - 作成 365
  - 保存 365
  - 読み込み 365
- プリロール時間設定 63
- プリント
  - ヘルプトピック 4
- ブルースクリーンキー 340
- ブルースクリーンキーエフェクト 299
- ブルースクリーン、「キーイング」を参照
- フル表示、Adobe Help Center 5
- フルモードに切り替えボタン 36
- フレーム
  - 一致 96, 141
  - 移動 96
  - インターレースビデオ 121
  - 開始番号 23
  - 抽出 126
  - ドロップフレームが発生したクリップの特定 89
  - ブレンド 120
  - 保持 120
  - フレームコマンド 358
  - フレームサイズ 25, 28, 30, 360
    - 「フレーム縦横比」も参照
  - フレームサイズ設定 22
  - フレーム縦横比 26
    - 「ピクセル縦横比」、「フレームサイズ」も参照
  - フレームの一一致
    - タイムラインとソースモニタ 96
    - ネストされたシーケンス 141
  - フレームの保持コマンド 120
  - フレームの保持、After Effects での変換 149
  - フレームレート
    - 書き出し 361
  - プレビュー
    - DVD 389
    - シーケンス 128, 129
    - フルフレームレート 128
    - 別のモニタでのプレビュー 129
  - プレビュー設定 24
- プレビューファイル 128, 130
- ブレンドエフェクト 277
- ブロードキャストカラーエフェクト 325
- プログラムモニタ
  - オーディオサンプル 136
  - オーディオユニットの設定 169
  - 概要 91
  - クリップのアニメート 236
  - 再生 95
  - 再生コントロール 92
  - 表示モード 94
  - モーションのアニメート 235
  - リファレンスマニタとの連動 97
- プログレッシブスキャン 121
- プロジェクト
  - 以前のプロジェクトの読み込み 84
  - 概要 20
  - 作成 20
  - 開く 24
  - プロジェクトウィンドウで表示コマンド 123
- プロジェクト設定
  - 一般 22
  - 概要 22, 23
  - カスタマイズ 20, 21
  - 編集モード 22
- プロジェクトパネル
  - 概要 10
  - カスタマイズ 85
  - ピン 87
- プロジェクトマネージャ
  - オンライン編集 375
  - 概要 375
  - 使用 375
- プロセスアンプエフェクト 271
- プロパティ情報コマンド 353
- ▲
  - 平均化（イコライズ）エフェクト 297
  - ページカールエフェクト 294
  - ペーストコマンド
    - Bridge 42
    - キーフレーム 229
    - 時間インジケータ 124
  - ベースラインシフト 201
  - ベクトルスコープ
    - 概要 265
    - ソースモニタとプログラムモニタ 94
    - 表示 267
    - リファレンスマニタ 97
  - ベクトルファイルのみを表示コマンド 40

- ベジェキーフレーム  
作成 231  
ハンドルの調整 230  
ベジェ形状、オプションの設定 207  
ヘッドルーム 69  
ペペルアルファエフェクト 305  
ペペルエッジエフェクト 306  
ヘルプシステム  
検索 4  
使用 4  
説明 3  
トピックの更新 2  
プリント 4  
編集  
3 ポイント 112  
4 ポイント 112  
L カット編集 114  
オーバーレイ編集 107  
オフライン 79  
オリジナルのアプリケーションでのクリップの編集 146  
オンライン 79  
クリップ間のスペースの削除 126  
クリップの分割 125  
シーケンスへオート編集コマンドの使用 112  
スプリット編集 138  
スライド編集 116, 117  
スリップ編集 116, 117  
トリミング 113  
トリミングモニタ 114  
トリミングモニタでの取り消し 118  
トリミングモニタでのプレビュー 118  
並べ替え編集 127  
フレームの抽出 126  
リップル編集 114, 115, 118  
リンククリップ 137  
ローリング編集 114, 115, 118  
編集設定  
AVI の書き出し 356  
GIF の書き出し 356  
編集ポイント、圧縮キーフレームの追加 361  
編集モード設定 22  
ペンツール  
キーフレームの選択 224  
曲線の描画 204  
直線の描画 204  
ペンドエフェクト 288
- ほ**
- ポイント文字  
エリア内文字との比較 198  
サイズ調整 210  
タイトル 198  
方向線 204  
放射状シャドウエフェクト 306  
放射状ワイプエフェクト 324  
他のカラーへ変更エフェクト 295  
補間  
「キーフレーム」も参照  
説明 230  
保持、フレーム 120  
星、ファイルのレーティング 43  
ポスタークレーム 87, 90  
ポスタリゼーションエフェクト 271  
ポスタリゼーション時間エフェクト 322  
保存コマンド 25, 30  
ボタン  
「DVD メニュー ボタン」を参照  
ボリューム 222  
ボリュームエフェクト 177, 332  
ボリュームオーディオ フィルタ、After Effects での変換 149
- ま**
- マーカー  
「DVD マーカー」も参照  
AVI ファイルに書き出し 356  
圧縮キーフレームの追加 361  
移動 133  
エフェクトコントロールパネル 245  
概要 132  
コメント、チャプタリング、Web リンク用に使用 134  
コメントの挿入 134  
消去 134  
チャプタリング 134  
追加 132  
デュレーション 134  
番号付き 133  
マーカーへの移動 133  
マーカーを使用した移動 133  
マーク、カウントダウン 138  
前の編集ポイントへ移動ボタン 118  
前のマーカーへ移動ボタン 133  
マスク  
Adobe Premiere Pro での変換 148  
PICT マスクトランジション 162  
概要 334  
マスター作成、オーディオ 167

- マ**
- マット
    - Adobe Premiere Pro での変換 148
    - 移動 344
    - 概要 334, 342
    - ガベージ 346
    - 削除 347
    - 説明 333
    - 単色 346
    - トラック 344
    - マットありアルファチャンネル 333
    - マットキー 342
    - マット削除エフェクト 302
    - マット設定エフェクト 279
    - マットなしチャンネル 333
    - マッピング、オーディオチャンネル 171
    - マルチカメラの編集
      - 概要 142
      - 記録 145
      - クリップのインサートとオーバーレイ 146
      - クリップの再生 145
      - クリップの同期 144
      - クリップの編成 144
      - 再記録 146
      - タイムラインパネル内 146
    - マルチカメラ編集でのターゲットシーケンス 145
    - マルチタップディレイエフェクト 330
    - マルチモニタ 18
  - み**
    - ミキシング
      - 概要 166
      - 見つからないファイル 75
      - ミックスダウン 186, 362
      - ミディアンエフェクト 302
      - ミラーエフェクト 290
  - む**
    - ムービーからパレットを作成オプション 360
    - ムービーコマンド 357
    - ムービー、独立再生形式 371
    - ムービーヘッダ 370
    - ムービーを書き出しコマンド 356
  - め**
    - 明度
      - 明るさの値エフェクトによる調整 262
    - メインメニューマークー
      - 移動 384
      - 概要 380, 381
      - 削除 384
- 手**
- 手動設定 382
  - 名前の変更 384
  - メーター入力のみコマンド 168
  - メタデータ
    - MPEG2 ファイル 368
    - 環境設定 47
    - 説明 46, 372
    - 置換 49
    - 追加 49
    - テンプレート 49
    - テンプレートとして適用 49
    - ドキュメントに追加 48
    - 表示 47
    - 編集 47
    - メタデータパネルに表示するタイプの指定 47, 49
    - メタデータパネル 46
    - メタデータフォーカスコマンド 37
    - メタデータ、メタデータパネルに表示されるタイプの指定 49
    - メディアのリンク解除コマンド 76
    - メディアをリンクコマンド 76
    - メニュー
      - コンテキスト 15
      - 表示 15
      - メニュー項目
        - テンプレートでの編集 386
      - メニュー付きの DVD
        - 概要 379
        - プレビュー 389
      - メニュー ボタン
        - 「DVD メニュー ボタン」を参照
    - も
      - モーションエフェクト 233
      - モーションの値、After Effects での変換 149
      - モーションパス
        - 変更 236
      - モザイクエフェクト 317
      - モニタ
        - プレビュー用 129
      - モノクロエフェクト 295
      - モノラルオーディオトラック 164
      - モノラルクリップに分割コマンド 172
    - ゆ**
      - ユーザ登録、製品 1
      - ユーザフォーラム 6
      - 優先フィールド 122
      - 書き出したファイル 361

- よ**
- 横書きテキスト 198
  - 予備フレーム、クリップ 154
  - 読み込み
    - Clip Notes コメント 378
    - 概要 80
    - 読み込みコマンド 59
    - 4 色グラデーションエフェクト 307
- ら**
- ライセンス認証、ソフトウェア 1
  - ライトボックスコマンド 37
  - ラスタライズ
    - Adobe Illustrator ファイル 82
    - タイトル内のロゴオブジェクト 207
    - ラッヂオートメーションオプション 190
    - ラフエッジエフェクト 318
    - ラベル
      - 使用 88
      - ラベルコマンド、Bridge 43
      - ラベル付きを選択コマンド 41
      - ラベルなしコマンド 43
      - ラベルなしを選択コマンド 41
- り**
- リップル削除 126
  - リップル削除コマンド 126
  - リップル編集 114, 115, 118
  - リニアワイプエフェクト 324
  - リファレンスマニタ
    - 概要 97
    - プログラムモニタとの連動 97
    - リファレンスマニタでのモードの表示 97
  - リフト編集 126
  - 粒子の粗いビデオ 67
  - 履歴情報、ファイルに追加 48
  - 輪郭検出エフェクト 317
  - リンク
    - DVD ボタン 380
    - オーディオとビデオ 137
  - リンク解除
    - クリップ 137
    - オーディオとビデオ 137
  - リンク解除コマンド（オーディオとビデオ） 137
  - リンククリップ
    - インポイントとアウトポイントの設定 137
    - 解除 137
    - 概要 136
    - 再同期 137
- る**
- ループ再生
    - QuickTime 代替ムービー 370
    - アニメーション GIF の再生 357
    - ループ再生、トリミングモニタ 118
  - ルミナンス
    - カーブカラー補正エフェクトによる調整 254
    - 効率良い補正 251
    - 測定 265
    - レベルによる調整 255
  - ルミナンスカーブエフェクト
    - 概要 283
    - 適用 254
  - ルミナンスキー 341
  - ルミナンスキーイング、「キーイング」を参照
  - ルミナンスキーエフェクト 301
  - ルミナンス補正エフェクト 257, 282
- れ**
- レイヤー
    - Adobe Premiere Pro での作成 147
    - レイヤータイムマーカー
      - Adobe Premiere Pro での変換 148
    - レーザーツール 125
    - レーティングなしコマンド 43
    - レーティングを上げるコマンド 43
    - レーティングを下げるコマンド 43
    - レート設定 23
    - レート調整ツール 120
    - レコードプレーヤー 70
    - レター・ボックス 26
    - レベル補正エフェクト 271
    - レンズディストーションエフェクト 289
    - レンズフレアエフェクト 313
    - レンダリング
      - 「レビュー」も参照
      - エフェクトの順序 238
    - 概要 129
    - 処理の順序 336
    - レンダリングファイル
      - 「レビュー」も参照
    - レンダリングファイルを削除コマンド 131
    - 連動 97
    - 連番付き静止画
      - 「静止画」を参照
    - 連番付き静止画オプション 83

**ろ**

ローパスエフェクト 329  
 ローリングツール 115, 138  
 ローリング編集 114, 115, 118  
 ロール  
 　「ロールタイトル」を参照  
 ロールエフェクト 323  
 ロールタイトル  
 　概要 217  
 　作成 218  
 　タイミングオプション 218  
 録音、オーディオ  
 　入力チャンネルの準備 175  
 　ミュート 176  
 ログ、クリップ 72  
 ロゴ、タイトルへの追加 207  
 ロック  
 　トラック 104  
 ロックアイコン 104

**わ**

ワークエリアバー  
 移動 128  
 概要 100  
 サイズ変更 128, 129  
 設定 128  
 マーカー 128  
 ワークエリアをレンダリングコマンド 129  
 ワークスペース  
 　Bridge 37  
 　オーディオ 166  
 　概要 9  
 　管理 19  
 　削除 19  
 　説明 14  
 　ドッキングとグループ化 17  
 　ドロップゾーン 16  
 　パネルとウィンドウを閉じる 17  
 　ビデオ編集 98  
 　マルチモニタ 18  
 ワークスペースを削除コマンド 38  
 ワークスペースを保存コマンド 38  
 ワークフロー  
 　概要 9  
 　編集 98  
 歪曲、画像 289